昭和61年 8 月 1 日発行（毎月1回1日発行） 第3巻第 8 号（通巻29号） 昭和61年2月12日国鉄首都特別扱承認雑誌第8796号　昭和59年7月3日第三種郵便物認可
昭和61年 5 月20日国鉄首都附録材質承認第821号
ISSN 0289-8845

マイコン・ゲームの情報誌

PiO ピオ

8
1986

★PC-8800 SERIES
★PC-8000 SERIES
★PC-6000 SERIES
★PC-2001
★MZ-2500
★MZ-1500/700
★MZ-1200・80K/C
★X1 SERIES
★FM-7 SERIES
★S1 ★Jr.
★PASOPIA7
★FP-1100
★JR-100
★SC-3000
★MSX/MSX2
★PB-300/200/110/100
★FX-702P
★PC-1245/50/51/55/61
★PC-1350
★PC-1450

戦闘コンピュータCRUXを破壊せよ!

PiOなソフトハウス
クリスタルソフト

パーフェクト・テクニック
無限の心臓II 後編

のーてんきバクダンゲーム
レーザークラッシュ
ポーカーボール
スネーク・ランド1
モグラ・アタック
ホバーアタック
フオーセット
リバース
ルインズ

キャッ
えい!

PiO Tシャツ 50名 プレゼント

ハイウエイ・ドライブ
2Dバスケットボール
TVマージャンVer.1.0
グラフィック・ベースボール
ゾンビーハンターエクストラ

SHARP

最前線へ躍

画面は、チャンピオンプロレス（マイクロネット）/ウィザードリィー（サーテック）/メルヘンヴェール（システムサコム）/リザード（クリスタルソフト）/ブラックオニキス（BPS）/カレイドスコープ（ホット・ビィ）/キングフラッピー（デービーソフト）/ゼビウス（©ナムコ・電波新聞社）/テグザー（ゲームアーツ）/蒼き狼と白き牝鹿（光栄）ハイドライド（キャリーラボ）/夢幻の心臓（クリスタルソフト）

先進のハード&ソフトで、遊び心も加速する。

ようこそ、チャレンジングステージへ。パソコン最前線へ躍り出たスーパーMZが、キミのアクティブな挑戦に応える。使いこなせばもう最先端のマニアです。

●通信機能つきデータベースソフト「テレホンソフト」標準装備●640×400ドット（標準で4色、最大16色）の高精細度、256色同時表示（320×200ドットモード）のきわだつカラー表現、圧倒的なスピードの瞬速グラフィックス●音声やナレーションを入れた個性あるソフトづくりにボイスレコーダ搭載●楽器音もつくれるFM音源採用●JIS第1 第2水準漢字ROM標準装備

Super MZ

8ビットパーソナルコンピュータMZ-2500シリーズ

Model 20（MZ-2511・640KB3.5″FD1基付）標準価格168,000円
Model 30（MZ-2521・640KB3.5″FD2基付）標準価格198,000円

●写真の14型カラーディスプレイ
MZ-1D22標準価格108,000円は別売です
本体装着のカセットテープは撮影用で、付属品・市販品ではありません

り出た、スーパーMZ。

ハードの先端性に応えて第一線のソフトが勢揃い。ゲームも実務も、どんどんひろがるアプリケーション環境。

ソフト名	標準価格	会社名
ゲーム		
ペンギンくんWARS	6,800円	アスキー
DANGER BOX	5,800円	ウス井
五目並べ	4,800円	
棋太平	7,000円	SPS
大脱走	6,800円	キャリーラボ
F2グランプリ	6,800円	
ハイドライド(MZ-2000用)	T 4,800円	
夢幻の心臓	8,800円	クリスタルソフト
リザード	6,800円	
テグザー	6,800円	ゲームアーツ
信長の野望	7,800円	光栄
蒼き狼と白き牝鹿	8,800円	
NOBO	6,800円	コムパック
ザ・コックピット	6,800円	
トリトーン	6,800円	ザインソフト
ウィザードリィ	9,800円	サーテック(フォアチューン)
メルヘンヴェールI	7,900円	システムサコム
プロフェッショナル麻雀	6,800円	シャノアール
コズミックソルジャー	8,800円	工画堂スタジオ
道化師殺人事件	7,800円	シンキングラビット
ロードランナー	6,800円	ソフトプロ
探険隊第二弾	7,800円	データーウエスト
キングフラッピー	6,800円	デービーソフト
マカダム	6,800円	
オービットIII	6,900円	テクノソフト
ゼビウス	6,800円	電波新聞社
ゼビウス(JOYSTICK付)	8,800円	
マッピー	6,800円	
ドルアーガの塔	6,800円	
エキサイトバイク	6,800円	ハドソン
バルーンファイト	6,800円	
地獄の練習問題	6,800円	ハミングバードソフト
ブラックオニキス	7,800円	BPS
カレイドスコープ(7万光年の胞子たち)	9,800円	ホット・ビィ
バックトゥ・ザ・フューチャー	6,800円	ポニー
はーりぃふぉっくす	7,800円	マイクロキャビン
英雄伝説サーガ	9,800円	
チャンピオンプロレススペシャル	T 4,800円	マイクロネット
フリッキー	T 4,800円	
RIGLAS	6,800円	ランダムハウス

ソフト名	標準価格	会社名
ワープロ		
ユーカラK2/ユーカラ	各28,000円	東海クリエイト
NEO-WORD	25,000円	新電子システム
PEACH TEXT*	29,800円	マイクロソフトウェアアソシエイツ
グラフィックツール		
ぱれっと	30,000円	ダイナウェア
表計算型簡易ソフト		
MULTIPLAN™	40,000円	アスキー
パーソナルビジレス	28,000円	OAテック
ビジレス	48,000円	
Hu-CAL日本語	45,000円	ハドソン
SUPER CALC2*	29,800円	マイクロソフトウェアアソシエイツ
実務系ソフト		
株価チャートディスプレイ「チャート君II」	9,800円	ウス井
UK-TURBO財務管理システム	48,000円	ウラカワ電器店
実戦/仕入管理	23,000円	近畿コンピュータサービス
実戦/在庫管理	21,000円	
実戦/販売管理	25,000円	
実戦/情報管理	20,000円	
トップマネジメント	19,800円	光栄
万能顧客管理カードバンク3	68,000円	コンピュータシティ
万能販売仕入明細在庫管理ガッツハンバイ	149,000円	
販売在庫管理システム「本格派」	128,000円	TCRインターナショナル
顧客リスト	22,000円	日基工業
株価分析システム	150,000円	マイクロポート
スーパー財務/テレビ元帳	128,000円	ラウンドシステム研究所
開発ツール		
Small-C/Small-Macパッケージ*	12,800円	コムパック
File Utility(UT-25F)	6,800円	テレシステムズ
スーパー修理屋さん	12,000円	ブルースカイ
H.S-コントローラー	9,600円	
TURBO PASCAL V3.0*	29,800円	マイクロソフトウェアアソシエイツ
FORMS 2*	60,000円	
CIS COBOL*	220,000円	
C BASIC*	37,500円	
SUPER BASIC98コンバータ	6,800円	ロータス

●標準価格中のT表示はカセット版。●MULTIPLANは米国マイクロソフト社の登録商標です。※ご使用にあたってはP-CP/Mが必要です。●上表のソフトは一例です。詳しくはソフトカタログをご参照ください。

ホストソフトもアクセスソフトも、パソコン通信にもバッチリ対応

TOWN BBS(ホストソフト)	29,800円	シスポート
フリーコール(アクセスソフト)	6,800円	
テレホンソフト(標準装備)	各種ネットワークにアクセスできるターミナル機能やデータ通信機能に加え、登録件数最大4000件の本格的なデータベース機能を装備。音声通信にも対応しています。	

※テレホンソフトの通信機能を利用するためには、別売のモデムホンまたはモデムユニットが必要です。
また音声通信にはモデムホンの他に別売のボイスコミュニケーションインターフェイスが必要です。

モデムホン
MZ-1X19 標準価格98,000円

モデムユニット★
MZ-1X22 標準価格21,800円

★MZ-1X22をMZ-2500でご使用の場合、接続ケーブルCE-501L(標準価格7,800円)が必要です。

キミの街にもパソコン通信基地ができた!!

いまMZ-2500システムを使用した、ホスト局が全国120拠点で開設いたします。

シャープ株式会社
本社 〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号☎(06)621-1221(大代表) ●お問い合わせは…本社内 国内情報システム営業本部まで

MZ-2500
資料請求券
Pio・8月

富士通

A Audioに凝る。

このパソコンでキミも一気にサウンドマニア。

楽器音にさまざまなサウンドイフェクトを加えて、合計77種類の音色データを内蔵したFM音源を、フルに活用。サウンドエディタ*1で好みに合わせて音色をアレンジし、ミュージックエディタ*2で作曲・演奏と、本格的なサウンド・クリエーションが楽しめます。また、MIDIアダプタ*3によりMIDI楽器に接続し、自動演奏させることも可能です。*1 *2オプション各¥9,800 *3オプション FM77-401 ¥24,800

V Visualで遊ぶ。

驚異!の4096色天然色グラフィックス。

光の3原色〔Red(赤)、Green(緑)、Blue(青)〕を、それぞれ16段階にわたって輝度制御することにより、4096色を同時発色。中間色が豊かなので、グラデーションのような色調の微妙な変化も、ビックリするほど自然に表現します。

ビデオディジタイズ*4でオリジナル画像を。

ビジュアル作りの出発点はビデオディジタイズ。自分で撮ったVTR、手持ちのビデオディスク、テレビのワンシーンなど、素材はなんでもOK。ここと思った瞬間をリアルタイム(1/60秒)で本体にとりこんだら、あとはグラフィックエディタ*5で、拡大・縮小、複写、移動、好きな色へのペインティングなどビジュアル・メーキングが思いのまま。スーパーインポーズもコマンドひとつで実行できます。

*4専用テレビ(FMTV-151)使用時のみサポート。オプションのビデオディジタイズカード¥24,800が必要です。*5オプション、¥9,800このソフトを動かすにはマウスセット¥33,000が必須です。

創った画像はVTRへ。ビデオコンバータ。*6

CRTに表示された画像をすべてVTRへ出力できるのが、ビデオコンバータ。工夫をこらしたオリジナル作品の保存はもちろん、プライベートなビデオクリップにオープニング画面を入れたり、吹き出しやキャプションをつけたり、ビデオ編集にはぜひとも欲しい一台です。

*6オプションFMAV-101 ¥58,000

プリントアウトはもっとカラフルになれる。

カラー漢字熱転写プリンタ*7は、静かで美しい印字が特長。7色(黒・青・赤・紫・緑・黄・水色)の組み合わせによって、ツヤのある鮮やかなハードコピーが得られます。ハンドメイドの絵ハガキやオリジナルカレンダーにGOOD。*7オプションFMPR-201 ¥79,800

C パソコンを欲ばる。

パソコン通信に活躍、ATモデム-300*8。

コミュニケーション機能は、これからのパソコンの前提条件です。ATモデム-300は、自動発着信対応のインテリジェントモデム。パソコンからのオートダイヤルや、不在時の受信のほか、パソコン側から制御コマンドを送ることによって、高性能な通信ソフトを作成・使用することができます。*8オプションFMMD-101 ¥54,800発売予定 ▼電話は別売 アンティ2P ¥27,700

ボイスコマンド実現、音声認識カード*9。

新登場の音声認識カードは、最大64種類の単語を識別。音声辞書には学習機能をもたせ、認識率の向上も図りました。F-BASICでプログラムを作成し、音声による命令で動作させるのが、新しいのです。

*9オプション FM77-421 ¥49,800

この基本性能に、つくりのよさが表われる。

- AV機能を大はばにパワーアップしたF-BASIC V3.3。
- 高速グラフィックスを実現する直線補間・論理演算LSI。
- メインメモリは128KB。最大192KBまで拡張可能。
- JIS第1水準の漢字ROM標準実装。
- 赤外線ワイヤレスキーボード採用。スリムなコンポスタイルのデザイン。

天然色パソコン

FM77AV

AUDIO & VISUAL

技術的なお問い合わせは—FMインフォメーションサービス ☎(03)432-0816(お問い合わせ時間)10:00〜18:00 月〜金(祝日を除く)

富士通株式会社 ——— ●OA営業統轄部 〒100 東京都千代田区丸の内1-6-1 ☎(03)216-3211(代) 富士通プラザ(マイコンスカイラブ含む) ——— ●丸の内(03)215-0321 ●秋葉原(03)251-1448 ●札幌(011)222-5476 ●仙台(0222)66-8711 ●名古屋〈第2アメ横ビル〉(052)251-7231 ●大阪(06)344-7628 ●広島(082)211-1717 ●福岡(092)713-0135

HIGH QUALITY ADVENTURE GAME

ReBirth

リ・バース

「本当にこの城なのか？」
そして、確かにそれは鮮明に脳裏に焼き付いているものと、同一のものだった。失われた記憶の中、ただひとつ残っているその城は私を悩ませてやまなかった。今、その城が目の前にある。
その錆び付いた大きな門を手で押す。門は大きな音を響かせながら開いた。さながら辺りに侵入者を知らせるかのように。
失われた記憶を取り戻す為に、謎の城に足を踏み入れた主人公が見たものは……

入力のわずらわしさを排除しました。テンキーとスペースキーだけでゲームの進行が可能です。

MZ-2500版近日発売
3.5"2DD×2枚組

FM音源対応！PC(SR以降)、X1(CZ8BS1)

リ・バースオリジナルテーマをFM音源でお楽しみください。今までにないセンシティブなサウンドで、あなたはゲームの世界へトリップします。

PC-8801全シリーズ・X1/turbo(II) 要漢字ROM 2ドライブ専用5FD×4枚組¥7,800

強力・多機能・高操作性

棋太平

品番	機種	メディア・価格	備考
GS 051	X-I/turbo シリーズ	5FD ¥6,500	CZ-800は、要G-RAM カラーモニタ使用 フロッピーディスクドライブ並びにデータレコーダは、純正品のみ動作確認済み ジョイスティック対応 純正マウス対応
GS 052	X-I/turbo シリーズ	CT ¥4,500	
GS 053	MZ-2200/2000 シリーズ	5FD ¥6,500	MZ-2000は、要G-RAM 1.2.3 グリーンモニタ使用可 フロッピーディスクドライブ並びにデータレコーダーは、純正品のみ動作確認済み
GS 054	MZ-2200/2000 シリーズ	CT ¥4,500	
GS 055	PC-8801 全シリーズ	5FD ¥6,500	カラーモニタ使用 フロッピーディスクドライブ並びにデータレコーダは、純正品のみ動作確認済み アスキーマウス対応
GS 056	PC-8801 全シリーズ	CT ¥4,500	
GS 057	MZ-2500	3.5FD ¥7,000	カラーモニタ使用 ジョイスティック対応 純正マウス対応
GS 061	FM7/77/AV	3.5FD ¥7,000	カラーモニタ使用。フロッピーディスクドライブ並びにデータレコーダーは、純正品のみ動作確認済み ジョイステック対応 純正マウス対応
GS 062	FM7/77/AV	5FD ¥6,500	
GS 063	FM7/77/AV	CT ¥4,500	

強力無比

天下御免

本格将棋

棋太平（きたへい）

まじめに将棋の勉強を、という方へ。

(写真はFM版)

- ●マイコンが人間の指す手を覚えて思考ルーチンが成長します。(FD)
- ●自由に定跡を登録できます。(FD)
- ●対局の棋譜を自由設定できるのでコマ落ち対局、詰め将棋の研究、名人戦などの観戦などが自由にできます。それらのロード・セーブも簡単にできます。

ソフトベンダー 武尊

株マイコンハウス SPS
☎(0245)45 5777
FAX(0245)45 1804 (GII, GIII)

お求めはお近くの有名マイコンショップで。通信販売をご希望のかたは、商品名、機種名を明記のうえ料金を現金書留で当社までお申し込みください。(送料サービス)

パートナーショップ
キャリーラボ マイクロキャビン

マイコン・ゲームの情報誌

PiO

CONTENTS 1986 8

特集 戦闘コンピュータCRUXを破壊せよ！

PC-8800シリーズ
CRUX クラックス ……TAKE 34

今月のゲーム

機種	区分	タイトル	作者	ページ
PC-6000シリーズ	B	スモール・ワールドIII	松沢　敬	68
	●	ルインズ	近藤安弘	77
	m	スキップ・ターン	飛石色区線位置	125
	m	エスケープ・ストーンズ	森　徹郎	126
PC-6001mkII/66/SR		リバース	SUN SHOWER	85
PC-8000シリーズ	● B	ポーカーボール	TROPICAL	94
	m	モグラ・アタック	岡山保一	127
	m	スネーク・ランド1	阿部　肇	128
PC-8001mkII/SR		ホバーアタック	石上達也	88
	m	のーてんきバクタンゲーム	MCNT	128
MZ-1200・80K/C		ブロック	達也	97
	m	メイズ・シヨップ	AHO MK.2	130
	m	5030アドベンチャー3	I'm中日三浦貴美也	130
MZ-1500	B	虹のない国	坊農　誠	47
MZ-1500/700	m	フォーセット	小笹龍一	131
MZ-2500	m	リキー	T.F	132
X1シリーズ	● B	ビッグ・イビル	相沢保紀	100
		カラー3Dシミュレータ動くんだよ	ANT	104
	m	ディグ・アンド・ラン	プロッタ　プリンタぁ	133
FM-7シリーズ		レーザークラッシュ	The FOX Corporation	50
	●	ダーク・スター	須賀　仁	53
	m	ザ・モール	常田勝利	135
FM-7シリーズ	m	2D-バスケットボール	須賀利見	136
	m	3Dファイター	オカヤマん	136
S1	●	ボンボン	田中雄次郎	57
PASOPIA7		オミナス・アイランド	桜田　衛	108
Jr.		ハイウェイ・ドライブ	No.ASA	112
FP-1100		アジャスト	It's a	115
JR-100	m	粘土株式会社	JR狂	137
MSX MSX2	m	10パニック	SPACE	138
	m	レイル	柳谷英司	139
PB-300/200/100	B	メグオム	五百里	141
	B	PB-レーシング	ILA.	142
PB-410/110	B	宝石火山	T.F	144
FX-702P	B	ゾンビーハンターエクストラ	Tomo&三谷喜伸	145
PC-1245/51/55		C350	近　成人	148
PC-1251/55		たんこぶ	まさおくん	150
PC-1260/61	B	スモール・ボーイ	斉藤正典	152
PC-1350		TYマージャン Ver.1.0	TY	153
		ブレイブ・マン	栗原英介	156
		アレンジ・ボール	益田治郎	158
PC-1450		グラフィック・ベースボール	Light Nights	160
PC-2001		地底生物ゾウク	藤村　和	162

TECHNICS 十円モニタ [SC-3000] ……十円大仏 167
UTILITY PC-インタープリンタ [PC-1245/51/55] ……皿海みつる 169

連載
PiOなソフトハウス [クリスタルソフト] ……24
パーフェクト・テクニック [クリスタルソフト] ……176

情報 コラム
PiOインデックス ……21
PiOなソフト&プレゼント ……30
フリートーク・クラブ編 ……52
PiO伝言板 ……84
スクエア ……124
クラブ ……140
ポケコン・チェックサム ……164
NPN ……165
ソノシートの使い方 ……172
マイコン人生相談室 ……174
チェックサム・プログラム ……177
PiOバザール ……178
6月号当選者発表 ……143
昆虫採集 ……46, 147
PiOパーツ ……49, 96, 123, 129, 157
PiOなプレゼントコーナー ……155
PiOトピックス ……67
PiO BOX ……103, 147
COMPAC BEST10 ……107
ラジオPiO ……87, 93, 159, 168, 171
ザ・ベスト・オブ・ピオニスト ……143
はみだしプレゼント ……161

表紙イラスト＝げん　ゆうてん
表紙CG＝Alpha-Beta
本文イラスト＝北野　玲/タッドKon/川本広行/清水勝祐/古山基夫/西崎まりの

● = Sonosheet　B = BASIC only　m = miniPiO

brother

技 安 あ い り。

ワクワクもんの新作ソフトが、ゾクゾクっと登場。

シティーファイト 市販価格6,800円 TAKERU価格5,100円

今回の空挺作戦は失敗か!? 私は分隊の位置をもう一度頭に浮かべた。敵の司令部がある場所に行くには橋を渡らねばならない…。さて、君はこのピンチをどうやって切り抜けるか? もう、後はないぞ。

PONYCA ■5″FD ■PC-8801, 8801mKII, 8801mKIISR・FR・MR・TR, FM-7・NEW7

ロストパワー 市販価格7,800円 TAKERU価格6,500円

この物語は、魔王タイザーがゾルゲと呼ばれる魔界で一番弱い種族を助けたことから始まる。しかし、ゾルゲの裏切りによって、物語は意外な方向へ発展。いままさに、熾烈な戦いの幕が切って落とされた。

ウインキーソフト ■5″FD ■PC-8801mKIISR・FR・MR

シオン 市販価格6,800円 TAKERU価格 5,700円

2個の太陽が沈む夜、血をすすり、乱舞する悪魔どもの狂宴が始まる。平和なシオンを乱す邪悪の神"ベーダ"。国王サン・ガールII世の使命を受けた勇者たちの冒険が今始まった。

ザイン・ソフト ■5″FD ■PC-8801, 8801mKII, 8801mKIISR

アラモ 市販価格5,800円 TAKERU価格 5,000円

銀河のはるか、流星群に閉ざされて宇宙をさまよう不毛の惑星を、宇宙の迷い子のようにさすらう、男ひとり。彼の行く手に待ちうけるものは…。手に汗にぎるサスペンスに、君はもうやみつきだ!

ザイン・ソフト ■ROM ■MSX

NEW

SPECIAL

絶対おトク!おすすめソフト。

ハイドライドII 市販価格6,800円 TAKERU価格5,700円

前作から1年、満を持して「ハイドライドII」登場! 高度なプログラム技術により、前作に望まれた全ての機能をつぎこみ、グーンとレベルアップ。もはやハイドライドは序章に過ぎなかった。

T&Eソフト ■5″FD ■×1, ×1turbo, FM-7・NEW7

A列車で行こう 市販価格7,800円 TAKERU価格6,600円

時は19世紀。A国の大陸横断鉄道会社の社長となった君は、任期1年間のうちに大統領特別列車を西海岸まで送り届けねばならない。工事管理やダイヤ決定をし、会社を倒産させず、自ら乗り込み路線最前線に立っての陣頭指揮。さぁ、君の腕の見せどころだ。

アートディンク ■5″FD ■FM-7・NEW7

これはニュースだ!オンライン生録のパソコンソフト自販機〈武尊〉。

君はもう知っているかな? 最新ソフトから人気ソフトまで、手軽にしかもダンゼン安く手に入れられる、パソコンソフトの自販システム、ソフトベンダー〈武尊〉のことを。ソフトが豊富なのはもちろんだけど、そのラインアップもアクション、アドベンチャーから教育ソフトまでと、まったく並じゃない。これで、選ぶ幅がグーンと広がったってわけだ。しかも、選んだソフトの内容を、ディスプレイ画面でしっかり確認できるっていうんだから、まったく泣けてくるじゃないか。これで欲しいソフトが手に入らないなんて悩みはもうなくなった。バンザイ。やったね!

SAVE

楽しさ、コーフン度でダントツ! TAKERUオリジナル

へらくれす TAKERU価格4,200円

「宮殿の奥にある私の部屋まで来たら、娘を嫁にやろう!」と言われた勇者へらくれす。が、宮殿は広くて危険なワナや恐い守り神でいっぱい。メイズとパズルをアクションでくるんだ、一味難しいゲームだ。

KGDソフト ■5″FD ■PC-8801, 8801mKII, 8801mKIISR(FM音源対応)

倉庫番3 TAKERU価格4,900円

お待たせの「倉庫番3」が、ついに登場! 今回は倉庫が130面。倉庫の荷物をうまくかたづけてね。だけど、荷物はひとつずつしか動かせないし、悪くするとまったく動かせなくなっちゃったりもする。健闘を祈る!

シンキングラビット ■5″FD ■PC-8801, 8801mKII, 8801mKIISR

バックギャモンII TAKERU価格 2,000円

ついに登場「バックギャモンII」。あのバックギャモンが、ますますパワーアップして君の前に。その迫力はもう前回のものとは比べようもないのだ。人とコンピュータのデスマッチ。君は果たしてコンピュータに勝てるか。

コムパック ■CMT ■PC-8801mKII, 8801mKIISR, FM-7・NEW7

ラリー TAKERU価格 4,200円

毎年ザップ島で開催される"ザップ・ラリー"。今年の優勝候補は君だ。どんなに手強いライバルでも、君のテクニックと無敵の愛車"トマト2号"があれば怖い物なし。だけど、君の走りをじゃましようと"おじゃまカー軍団"が手ぐすねひいて待ってるぞ。

ザップ ■ROM ■MSX

ORIGINAL

パソコンソフトの自販機
ソフトベンダー武尊

得・当・あ・る・り。

TAKERUキャンペーン ワッショイプレゼント

君だけにとっておきの情報を教えちゃおう。いま、ソフトベンダー〈武尊〉でパソコンソフトを買うと、抽選でステキな賞品がもらえるぞ。方法はカンタン! まず、〈武尊〉でパソコンソフトを買う。当然だね。すると、パッケージの中にアンケートハガキが入っている。それに、必要事項とTAKERU希望と書いて、ポストに。そして、ひたすら祈る。あとは幸運の女神が君にほほえんで、君にすてきなプレゼントが当たるという次第。さっそくチャレンジしてみよう。

PRESENT

タケル賞　A賞　B賞　C賞

●期日　昭和61年6月21日～8月31日〈当日消印有効〉

賞品　タケル賞 キュービックトーク 20名様　C賞 TAKERUオリジナルファイル 400名様
A　賞 ヤングウォッチ　40名様　S賞 ソフトハウスオリジナルグッズ 200名様
B　賞 PLUSチームデミ100名様

※抽選は毎週行なわれます。なお、当選の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

特典もりだくさん! いまが入会のチャンスだ。

パソコンライフが100倍楽しくなるユーザーズクラブ「TAKERU」会が、いよいよスタート。会員になるとかっこいいメンバーカードがもらえるほか、ビッグな特典がいっぱい。まず、その第一弾となるのが、〈武尊〉の発売を記念した「TAKERU」クーポンシステムだ。パッケージ内のアンケートハガキについているクーポン券を集めて送ると、いろんな景品がもれなくもらえるというもの。(第一弾の期日は7月末日まで)くわしい内容は、パッケージの中に入っている案内書を見てほしい。

●クーポン券枚数と景品

枚数	景品
3 枚	TAKERUオリジナル Tシャツ マニュアル用ファイル 「TAKERU」PRESSファイル
5 枚	ソフト1本 フロッピーケース TAKERUオリジナル ウィンドブレーカー
10枚	ソフト2本 メディアボックス
20枚	ソフトラインナップブック

※ソフトはSOFT WARE LINE UPカタログから、ご希望のソフトを選んでご記入ください。

MEMBER

ここに来れば〈武尊〉に会える

●北海道
札　幌 そうこ電器YES5F (011)214-2850
●青森県
青　森 電巧堂チェーン新町店 (0177)23-2356
●岩手県
盛　岡 エイトヒア (0196)23-4470
●宮城県
仙　台 ダイエー仙台店6F (0222)62-1251
迫　町 コンピューターショップP&C (0220)22-7198
●福島県
郡　山 ダイエー郡山店2F (0249)34-2121
●新潟県
新　潟 ダイエー新潟店5F (0252)41-5111
長　岡 ICランドDJ 2F (0258)37-1346
●栃木県
宇都宮 K&P宇都宮 (0286)62-0002
●群馬県
高　崎 山田電機 (0273)61-9966
●埼玉県
大　宮 ダイエー大宮店7F (0486)45-4147
●千葉県
船　橋 ダイエーららぽーと店 (0474)34-3181
津田沼 イトーヨーカドー6F (0474)79-3111
千　葉 ダイエー千葉店5F (0472)47-2747
●東京都
秋葉原 丸善無線ECCS4F (03)255-4911
秋葉原 九十九電機7号館2F (03)253-4199
ミナミ電気4F (03)255-4040
サトームセン(ラジオ館)5F (03)251-1464
CVA秋葉原2F (03)258-3711
コム本店 (03)251-1523
新　宿 ヨドバシカメラ西口本店5F (03)346-1010
紀伊国屋書店本店4F (03)354-0131
丸井メンズ館1F・4F コムロード (03)352-6217
日本橋 高島屋5F (03)211-4111
銀　座 マイコンベース銀座1F (03)535-3381
池　袋 ビックカメラ東口本店4F (03)988-0002
渋　谷 上新電機J&P渋谷店1F (03)496-4141
目　黒 ダイエー碑文谷店7F (03)710-1111
足　立 コンピューターショップHOT (03)870-7719
江戸川 ダイエー西葛西店3F (03)675-8111
武蔵野 ラオックス吉祥寺店2F (0422)21-3471
小金井 サンバード長崎屋6F (0423)85-3810
立　川 Will 6F(丸善無線) (0425)27-6211
八王子 ムラウチ電気2F (0426)42-6211
昭　島 エスパ昭島3F (0425)46-1411
多　摩 野島電気商会 (0423)75-3121
町　田 東急ハンズB1F (0427)28-2511
野島電気商会町田店 (0427)28-1012
●神奈川県
横　浜 トヨムラ (045)641-7741
ダイエー戸塚店3F (045)881-1261
ダイオーあざみ野店 (045)901-5462
ダイオー鴨居店 (045)932-1155
川　崎 セキグチデンキ5F (044)244-5421
相模原 野島電気商会相模原店 (0427)53-1214
●山梨県
甲　府 システムインナカゴミ甲府 (0552)28-3333
●長野県
松　本 イトーヨーカドー (0263)36-2311
㈱遠兵 (0263)32-6350
●静岡県
浜　松 ホーエー家電有楽店 (0534)53-1441
浜松マイコンセンター (0534)53-2762
●愛知県
名古屋 カトー無線ハーツ電気館5F (052)262-6471
トヨムラ名古屋店 (052)263-1660
栄電社本店テクノ (052)581-1241
生活創庫アピタ名駅店4F (052)451-1511
ハソコンショップコムロード (052)263-5828
ちくさ正文館書店ターミナル店 (052)732-3601
豊　橋 栄電社テクノ豊橋 (0532)52-1231
中部ファミリーセンター (0532)31-5081
●岐阜県
岐　阜 岐阜マイコンセンター (0582)51-6338
●三重県
津　河合無線J&P津 (0592)26-0111
四日市 河合無線J&P四日市 (0593)54-3366
●大阪府
淡　路 ミドリ電化淡路店 (06)324-0581
日本橋 J&Pテクノランド (06)644-1413
二宮無線エレランド (06)632-2038
中川ムセン本店 (06)641-6221
●岡山県
岡　山 VIVRE 21 (0862)32-8881
●広島県
広　島 松本無線パーツ (082)243-4451
光和建設コーワテレコムセンター (0829)22-6677
●山口県
徳　山 上山事務機徳山店 (0834)22-0550
●香川県
高　松 sound check MOVE (0878)61-6171
●福岡県
北九州 ベストマイコン小倉パソコン館 (093)551-6281
福　岡 ベストマイコン福岡店 (092)781-7131
●熊本県
熊　本 寿屋本荘店 (096)372-5412
●鹿児島県
鹿児島 ベスト電器鹿児島パソコン館 (0992)23-2081

〈武尊〉設置店募集中
詳しいことは、右記のブラザー工業及び営業所にお問合わせください。

S H O P

ブラザー工業株式会社
〒467 名古屋市瑞穂区堀田通9-35

●営業所 名古屋 ☎(052)263-5895
東　京 ☎(03)274-6911
大　阪 ☎(06)251-7265

〈武尊〉資料請求券 Pio係 (8月号)

LAGRANGE L-2 PARTⅡ

ラグランジュL-2
パート2
ディーサイド

D-SIDE

FM-7シリーズ 5"2D，3.5"2D 各¥6,800
X1シリーズ C ¥4,800 作/ヴィークル・ソフト

リアルなサウンドでタイトル表示

近日発売！

いよいよSTART！

ラグランジュL-2 パートⅠ

作/ヴィークル・ソフト

X1，PC-8801，FM-7シリーズ C（X1, FM）¥4,800 5"2D，3.5"2D（FM-77のみ）各¥6,800

電話をしてカードを入手．

××××××を取り出す．

別の生命体を探して通過

内蔵時計の時間がヒント．

3つのエンジンNo.を拡大する．

ホバーアタック

PC-8801，X1シリーズ，MZ-2500

C ¥3,800
5"2D ¥5,800
3.5"2DD ¥6,800

ザ・コックピット

- S1用5"2HDはS1専用，X1用はJS要
- PC-9801用5"2HDはVM不可
- PC-88SR，PC-88FR/MR，PC-80SRはFM音源の効果音入り

	PC-98	PC-88	88SR	88FR/MR	80 II	80SR	X1	MZ-20	MZ-25	MZ-15	FM-7	16β	L3 SI
C					4,800	4,800	4,800	4,800			4,800		4,800
5"2D	5,800	5,800	5,800	5,800		5,800	5,800	5,800			5,800		
5"2HD	6,800											6,800	5,800
3.5"	6,800								6,800		5,800		
QD										5,800			

思考ゲームもアクションも、

食べ残しできない、思考ゲーム。モールモール2

攻略テクを覚えて、全面クリアだ！

「モール・モール」が85年度の優秀思考ゲームの栄誉に輝いたってこと、ゲーム通のみんなは知ってるよね。この高い評価と熱烈な人気におこたえして登場したのが「モール・モール2」だ。キミはもうモール体験、したかな?やり方は、カンタン。モール君がおイモや果物をぜんぶ食べて、ドアに着いたら一面クリアだ。ただし、モール君はハシゴがないと上へ進めないし、岩は動かせない。また、穴があると、モール君と岩は落っこちる。なれない君のためにもう一度攻略法をおさらいしよう。❶**どこから掘るか、ヨク考えよう。**❷**ハシゴのそばを掘りすぎないこと。**❸**水平移動を心がけよう。**❹**落とした岩を上手に使え。**時間制限はないから、ジックリ考えて解けるのもウレシイね。

ヒュー　ストン

バンザーイ

超難解面を集めた **エキスパーツ・モード**

初心者でも楽に解ける **チルドレン・モード**

ユーザー応募のコンストラクション面の優秀作を集めた **セレクション・モード**

カンタンから超ウルトラまでそろった80面。

ユーザー応募のコンストラクション面の優秀作を集めた**セレクション・モード**、初心者でも楽に解ける**チルドレン・モード**、超難解面を集めた**エキスパーツ・モード**の3モードで全80面。でも、心配はいらない。どの面からでも、スタートできる。失敗の予感がしたら、メモリー機能。STEPS 0062 ゲーム途中から再チャレンジできるゾ。その他オリジナル面を作れるコンストラクション機能はもちろん、自分がどの面を解いたかがわかるパーソナル・レコード機能、最短ステップがわかるステップ数自動記録 STEPS 0173 がついてオモシロサ倍増だ!(一部機能は、カセット版には入っていません。)

プレゼントがいっぱいのうれしいキャンペーン実施中。

お買い上げの方先着3000名様(各機種それぞれ)、キーホルダー付オリジナル小銭入れをプレゼント。また、すでに「モール・モール・クラブ」会員でお買い上げの方には小銭入れのほかに、オリジナルポーチも差し上げます。各機種とも先着1000名様まで。キミもなくならないうちにお店へ急げ。

「モール・モール・クラブ」に初めて入ったキミには……

●「モール・モール・クラブ」会員証●スコップ型ボールペン●解図に便利なメモパッド●クロスメディア・プレス最新号をもれなく差し上げています。ウーム、いたれりつくせりの大サービス。もう買うっきゃないね。

'85優秀思考ゲーム
「モール・モール」の第二弾

MOLE MOLE 2

FM-7/77シリーズ	3.5インチ・5インチFD/カセット
PC-8801シリーズ	5インチFD
PC-9801シリーズ	3.5インチ・5インチFD
X1/X1turbo	5インチFD/カセット
MSX (RAM16KB以上に対応)	ROMカートリッジ (大きな画面で新登場)

※すべて　ディスク版、ROM版　¥5,800
カセット版(2本組)　¥4,800

食べることが戦いだ。

食うか食われるかの、イーティング・アクション。ペガサス

指先も熱くなる、新しいゲームの誕生だ。

ゲームはアクションだぜ、いやいやRPGだ、なんて言い合ってるキミたち。その2つの要素を盛り込んだ凄いゲームが出たぞ!その名も、イーティング・アクション「ペガサス」。キミたちの使命は仔馬のペギーを強いペガサスに育て、あること(それは秘密)を成しとげることだ。むろん、ペギーが即ペガサスに成長する訳がない。ハチャメチャな試練が待ち受けている。スタート画面から、ペギーを食べようと、敵キャラクターは動き回っている。エサは効率良く食べる必要がある。ゲームはまさに食うか食われるか、なのだ。

4つのワールルドにそれぞれ5つのエリア計20エリア。1ステージ当り5画面だから、約400画面(X1シリーズの場合)の広大な世界が用意されている。
〔注:地上および地下迷路の構成は機種により異なっています。〕

地下の世界は迷路だらけだ。

あるエサを食べると、迷路の壁が消える。

これが、ペガサスが戦う相手だ!

メデューサを退治するのはメンドウさ!

最終ワールドを支配する最強キャラクター。

仲良くしておきたいハッピーマーク。

イジワルなやつもいつかはペガサスのエサに。

空を飛ぶ敵はうまくジャンプして倒せ。

ペギー成長のカギは、どこにある?

ペギーが持っている武器が、前足キックだ。敵の動きに合わせて、タイミング良くジャンプ。前足が敵にあたれば、ノックアウトだ。このタイミングを覚えないと、いくらやってもペギーは成長できないぞ!ペギーもいつかは大空を自由に羽ばくペガサスに…。それは、キミの腕前次第だ。健闘を祈る。

画面下に注目!獲得物がひと目でわかるぞ。画面の下にはとった物の一覧を表示してある。カギ、薬、ジャンプ力をアップするパワーの塊などなど…。迷路では何から食べるかも、ヨーク考えよう。

感情移入イーティング・アクション
PEGASUS
ペガサス

MSX(RAM16KB以上に対応) ROMカートリッジ
X1/X1turboシリーズ 5インチFD
ディスク版 ¥6,800
ROM版 ¥5,800

●販売 aVC 日本エイ・ブイ・シー株式会社
●発売 ビクター音楽産業株式会社

CROSS MEDIA SOFT

マルチ・キャスト・アドベンチャー

DAY DREAM

デイ・ドリーム

光は恐怖にかわった

雲の切れ目から、
突然強い光が……

光の中に吸い上げられて……
意識を失った。

山の向こうが
明るく輝いていた。

レーザーガンはぜ
ひとも手にいれたい。

このヘルメットは
なんの役にたつのか。

デイ・ドリームは今まであなたが体験したことのない新しいタイプのアドベンチャーゲームです。
その世界は従来タイプの目的・状況設定があらかじめ明らかになっているものとは違い、未来なのか過去なのか、はたまた地球上か宇宙であるのかも定かではない、まったく白紙の状態から始まります。またあなたが扮する主人公は「ダイバー」「ポリスマン」「パイロット」でありそれぞれの個性や能力を十分に発揮しなければ未知への道をきりひらいてはいけないでしょう。
いかに自分のおかれている状況に適応できるかがこのアドベンチャーを進めるキーポイントです。

- キャラクター選択により、ゲームの難易度、ストーリー展開が変わる3タイプのマルチ・キャスト方式の採用。ゲームは3倍面白い。
- これまでのマッピングでは解決不可能な不思議な迷路やマップが登場。
- 選択したキャラクターになりきらねば解決出来ない柔軟な適応性が問われる高度なゲーム・シナリオ。
- 300シーンを越える画面とそれを彩どる感性豊かなサウンド。
- どうしても先に進めない人のためにヒント券がついています。

原作：元「SFマガジン」元編集長、現日本SF作家クラブ会長
南山　宏

**面白さを追求して制作したため、
発売が遅れました。
申し訳ありません。**

PC-8801シリーズ　5インチFD
※すべて　ディスク版　¥7,800(2枚組)
●7月末発売予定
FM-7/77シリーズ

パソコン・ネットワーク「テレスター」ではパソコン通信用の機器を通信販売しています

パソコンを情報ターミナルに！

TeleStar 誌上ショッピング

ご注文はお電話で (03)375-3800(代)

第2種パケット交換サービスが使える地区が大幅に増加中です。地方の方でもこれで電話代がぐんと安くなります。この際パソコン通信対応マシンに乗りかえて「インフォマニア」になってしまいましょう！TeleStarがお手伝いします。

通信パソコンS1モデル15/45

1 パソコン

●S1モデル15
¥148,000→ ¥128,000
通信ソフトがROMに入っているパワーオンでパソコン通信にすぐ使えるマシン　漢字ROMも内蔵

●S1モデル45
¥298,000→ ¥228,000
モデル15の機能の上にフロッピーディスク2台内蔵　通信ワープロS-WORD(COM)と組み合わせれば漢字まじりの文章も楽に送信できます

●下取りサービス　旧タイプを¥30,000で下取りします（本体価格¥80,000以上のものに限ります）

★パソコン通信セット

セット	品目	価格
①	S1モデル15	¥148,000
	ディスプレイ C12 2121	¥99,800
	モデム	¥29,800
		¥277,600
	20%OFF	¥222,000
②	S1モデル45	¥298,000
	ディスプレイC12 2121	¥99,800
	モデム	¥29,800
	拡張RAM64K	¥26,000
	S-WORD(COM)	¥30,000
		¥483,600
	27%OFF	¥352,000

2 ディスプレイ

ノンクレア長残光タイプ
●C12-2121 ¥99,800
↓
¥84,800
●下取りサービス
旧タイプディスプレイを¥15,000で下取りします。モノクロタイプもOK

3 プリンタ

普及タイプの1042と高級漢字プリンタ1054（1042でも漢字が使えます）
●下取りサービス　旧タイププリンタを¥15,000で下取りします
●MPP-1042
¥99,800→ ¥84,900
●MPP-1054
¥248,000→ ¥188,600

4 モデム

1 モデム・カードMPC-MD01
日立純正（5月発売、予約受付中）
筐体内に収まるのでスマートです
¥25,000→ ¥20,000

2 その他
モデム電話、カプラ等については他の頁をご覧ください。

5 通信ワープロ

●S-WORD(COM)
受信はいいとして送信に読み易い漢字まじりの文を作ろうとすると、意外と大変です　S1モデル45とこのソフトがあれば解決
¥21,000

★S1を68000マシンにしよう

高級ワークステーションやマッキントッシュ、アミガ、アタリSTなど続々採用されながら、なぜか我々日本のホビーストには使えなかった68000　この際S1は68000マシンだと言うことにしてしまいましょう(!?)
CP-M68K にはグラフィック等を拡張したCコンパイラが付いています
●68008カード（MPC-68008）
¥40,000→ ¥28,000
●CP-M68K（MA-CPM68KA）
¥80,000→ ¥56,000

TeleStarなどのパソコン通信用にピッタリのニューマシンです。テレスターでは下取りサービスをしています。
旧タイプのマシンを持っているためにパソコン通信に参加できないでいた方はぜひご利用ください。

TeleStar S1クラブに入ろう！
旧タイプマシン下取り
限定各100台サービス

MZクラブ入会者に特別優待価格を適用させていただきます。電話にてお問い合わせください。
★只今MZクラブ入会の方にゴールドカード進呈中！

通信パソコンMZ-2500 TeleStar MZクラブに入ろう！

●MZ-2500モデル30（MZ-2521）
¥198,000
●ディスプレイ（MZ-1D22）
¥108,000

●モデム電話（MZ-1X19）
留守番電話にもなる高級タイプ
（テレスター参加賞サービス）
¥98,000 → ¥68,900

●シャープ純正モデム（MZ-1X22）
300ボー全2重
¥21,800

旧タイプをお持ちの方に特典！
MZファン待望のヒット作MZ-2500が発売されました
旧タイプをお持ちのあなたにビックプレゼント！
カード分割可！
詳細はお問い合わせください。

SHARPポータブルコンピュータPC-1600K

⊙漢字対応、大容量、通信機能付！
⊙Z80、LH5803CPU内蔵！
本体~~¥69,800~~
★どんなポケコン（計算機）でも¥10,000で下取りいたします★
ワイドなA4サイズが使える4色カラープロッタプリンタCE-1600P ~~¥69,800~~
（お電話かE-mailでお問い合わせください。）　ポケットディスクドライブ ~~¥39,800~~

●漢字ターミナルソフト

●NEC	N66SR用(3.5インチ1DD)	¥9,800
〃	N88用▶縮小漢字で400ラインなみの表示	¥9,800
〃	N80 SR用(5インチ2D)	¥9,800
	PC-9801用(5インチ2D・2DD・2HD)	¥9,800
●日立	S1用	¥15,000
●シャープ	X1turbo用(5インチ2D)	¥9,800
〃	MZ-1500(QD)	¥9,800
●富士通	FM-7用(5インチ2D、FM77は3.5インチ2D)▶縮小漢字で400ラインなみの表示	¥9,800

●FM-7拡張用マザーボード　現金特価 ¥29,800

▶FM-7/New7/8用完成品電源ケーブル付
Tele Starなどの漢字情報を見るには漢字ROM、ディスク、インターフェイス、RS-232Cの各ボードを一度につなぐ必要があります。その場合のスロット拡張ボードです。テレスターユーザーからの希望で企画しました。

●FM-7用漢字ROM 定価¥35,000→現金特価 ¥19,800

上記の商品をセットにしました

●FM-7拡張用マザーボード+FM-7漢字ROM ¥39,800

TeleStar会員はMail Box TS2へ！TeleStar誌上ショッピング

パソコン通信に安く参加しよう！

●FM-7RS-232Cカード

現金特価 ¥14,000

●モデム電話 ¥128,000

1200ボー 全2重 モデム電話　（テレスターT会員）

「第2種パケット交換サービス」は300ボー全2重と1200ボー全2重に対応しているのでDDX-Pからアクセスすることをお考えの方は即役立ちます。また、一般の公衆網に対してTeleStarでも、近々1200ボー全2重対応を実施する予定です。

モデム ¥29,800

AIWA PV-2123（テレスター会費込）

300ボー全2重 1200ボー半2重 簡易NCU付ケーブル付

●日製産業モデム「パーソナルネット300」

300ボー全2重、自動発着信！　ケーブル別 定価￥29,800→¥27,000（テレスターN会員）★ケーブル込価格31,000円

●パーソナル・モデム

国産一流メーカーモデム

ヘイズ社スマートモデム・コンパチで、300 1200bps全2重通信対応。1200ボー対応のテレスターに最適。

全2重300/1200bps

テレスター価格 ¥49,800（会費込み）ケーブル別 ★ケーブル込価格53,800円

●データレコーダ アイワDR-150

普通では読めないテープもバッチリ、ロードRS-232Cもサポート

定価￥75,000→テレスター価格 ¥69,800

頭金￥6,800

月々￥10,500×6回

PC-8801専用モデム・カード

ターミナル・ソフト付 テレスターでも使用可

￥30,000→¥27,000

カプラB▶

●音響カプラ

●音響カプラA

300ボー全2重・DC/AC可（バッテリー可）

¥36,000（テレスター参加費込）

（別売専用ケーブル￥4,000）

カプラAとケーブルの組み合わせで ¥40,000（テレスターA会員）

●音響カプラB

300ボー全2重・AC（バッテリー・オプション）

~~¥19,800~~（テレスター参加費サービス）→ ¥18,000

（別売専用ケーブル￥4,500）

カプラBとケーブルの組み合わせで ~~¥23,800~~（テレスターD会員）→ ¥22,000

AVもテレスターで

デジタルプロセッサ内蔵のレーザービジョン・プレーヤー HITACHI VIP-20D

●デジタル音声付レーザービジョンディスク再生可●カラオケマイク端子2系統付●フロントローディング オートマチック・スタートシステム

定価￥129,800→テレスター価格 ¥124,800

月々￥7,400・15回 頭金￥13,800

8ミリ・ビデオ・ムービー アイワ Avimax 8AF CV-80

誰でもカンタンに美しくカメラ撮りができる、行動半径を大きく広げるカメラ一体型8ミリビデオ

定価￥299,800→テレスター価格 ¥258,000

月々￥19,500×12回

頭金￥24,000

レーザーディスク コンパクトディスク LDとCDが1台で楽しめるコンパチブル・プレーヤー HITACHI VIP-31C

定価￥158,000→テレスター価格 ¥149,800 月々￥9,000×15回 頭金￥14,800

デジタル音声再生回路内蔵

長時間の静止画再生、スローモーションやクイックプレイなど9段階の操作ができるマルチスピードコントロール、すばやく呼び出すランダムアクセス機能など。

オートローディング、オートプレイ方式で、しかもLDとCDのディスクを自動的に判別。

VHDビデオディスクプレーヤー『DiscWord』 ビクター HD-8900

●スタンダードサイズ（幅43.5cm）で、パソコン・カラオケ・AHDに対応●画質コントロールスイッチ●リピート再生●プログラム再生●ステレオ 二重音声再生●オートスチル

定価￥135,000→テレスター価格

¥115,000

月々￥8,800×12回 頭金￥9,400

通販限定 予約カードがついた高画質ビデオ SHARP VC-82(VHS)

●薄さ9.30cm●SS4ヘッド●2週間5番組予約●高画質ダイナミッククリーン回路●クイックタイマー●最長8時間録画・再生●ワイヤレスリモコン本体収納可能等

定価￥169,800→テレスター価格 ¥118,000

月々￥7,000×15回 頭金￥13,000

VHDビデオディスクプレーヤー SHARP VP-2400

●ボイスガイド機能●ランダムアクセス●フロントローディング●オートプレイ●音声多重対応●ディスクの作動状態をLEDで示すプレーイングシグナル

定価￥149,800→テレスター価格 ¥109,800

月々￥6,600×15回 頭金￥10,800

高画質＆高音質のレーザーディスク 日本コロムビア DENON LA-800

●秒単位タイムサーチ、チャプタースキップ 4モードリピート・プログラム機能搭載 デジタル出力端子付

定価￥149,800

↓

テレスター価格 ¥119,800

月々￥8,900×12回 頭金￥13,000

コンパクトディスク/レーザービジョン・プレーヤー パイオニア CLD-7

デジタルサウンド 高画質・高音質 多機能

定価￥158,000→テレスター価格 ¥149,800 月々￥9,000×15回 頭金￥14,800

●LDプラスCDのコンパチで高さはわずか12cm

●パソコン対応端子（I Oポート）ボリウム付ヘッドホン端子 音声多重テレビ対応（別売SRF-2使用）など

プリメインアンプ DENON PMA700V

●デジタル時代に応えるダイナミックパワー350W/2Ω

●ビデオ・入力CD対応

定価￥79,800→テレスター価格

¥72,800

月々￥6,500×10回 頭金￥7,800

プリメインアンプ パイオニア A-V1200

●音・映像をコントロール&クリエイト

定価￥74,800→テレスター価格

¥69,800

月々￥6,500×10回

頭金￥4,800

くつろぎテレビ ビクター C-190VB

ディスプレイも自由に楽しめる、ファッショナブルな19型カラーテレビ

定価￥115,000→テレスター価格

¥96,800 月々￥9,000×10回 頭金￥6,800

オーディオ&ビジュアル AVシステムもテレスターで!!

ハイクオリティHiFiビデオVHS
アカイ **VS-X20B**
オーディオ+ハイクオリティーで実現した高画質HiFiビデオ
定価¥189,800→テレスター価格 **¥149,800**
月々¥13,500×10回 頭金¥14,800

AVシステムセレクター
アカイ **SS-V20B**
ビデオ機器6系統を持つ発展性を考えた未来派AVのシステム・コアでモニタTVモニタスピーカ内蔵型
定価¥119,800→テレスター価格 **¥95,800**
月々¥8,700×10回
頭金¥8,800

AVプロセッサー
アカイ **PS-V20U**
ビデオ画像を自由に補正&カラーリング、エンハンサ機能オーディオイフェクタも満載のAVプロセッサ
定価¥79,800→テレスター価格 **¥63,800**
月々¥9,500×6回
頭金¥6,800

AVシステムセレクター
アカイ **SS-V10B**
簡単なリモコン操作、入力感度メモリ機構でAV機器10台の比較・デモが自由自在
定価¥75,000→テレスター価格 **¥60,000**
月々¥9,000×6回
頭金¥6,000

通販限定 AV感覚のミニコンポ
日本マランツ **ZEROCON100D**
本体組み合わせ価格¥169,900→テレスター価格 **¥126,000**
月々¥19,000・6回 頭金¥12,000
フルオートプレーヤー……TT153 AVセンター(サラウンド&FM AM TV(VHF UHF)……RX153RV Wリバース多機能カセットデッキ……SD553 15cm平面防磁型スピーカーシステム(2本1組)……LS163V

CD+フルオート・プレーヤーミニコン
アイワ **CDkissing700**
FS-CD700
CDはもちろん、テープ編集も簡単なデッキでいい音自由自在
定価¥130,000→テレスター価格 **¥115,800**
月々¥10,500×10回
頭金¥10,800

CDプレーヤーミニコン
日本コロムビア **C-7VBK**
CD&AV対応、AVフル・リモコン可能なミニコンで、君のオーディオの世界を広げる
定価¥279,800→テレスター価格 **¥249,800**
月々¥18,500×12回
頭金¥27,800
※リアスピーカー(¥12,300)
リモコンRC-7VBK(¥16,500)別売

ダブルリバース・カセットデッキ+CDプレーヤー
日本コロムビア
W-R2BK+DCD-1000
定価114,900円
テレスター価格 **¥99,800**
月々¥7,500・12回
頭金¥9,800
●ワンタッチA・B面自動録音
●VHFテレビ音声多重チューナー内蔵

CD、フルオートプレーヤーミニコンポ
ビクター **CREATION100**
ゼイタクを知ってしまった、小さくても音楽遊び本格派
定価¥118,000→テレスター価格 **¥99,800**
月々¥9,000×10回 頭金¥9,800

CDプレーヤーミニコン
アイワシディア **NDS270CD**
音とフォルムをインテリアする、フロント・パネルからボタンが消えたニューフェイス
定価¥188,000→テレスター価格 **¥174,800**
月々¥13,500×12回 頭金¥12,800

CD内蔵のWカセットテープレコーダ
SHARP **QT-Z15**
定価¥79,800→テレスター価格 **¥69,800**
月々¥4,200・15回 頭金¥6,800
●コンパクトディスク・プレーヤーをWカセットに内蔵、独自のツインメカ搭載●UHF VHF音声多重チューナー、録音グライコ装備●9曲プログラム再生、CD同録も可能

CDプレーヤーミニコン
パイオニア **Private CD400WR**
CDをおなかいっぱい聴ける明菜のミニコン
定価¥135,000→テレスター価格 **¥124,800**
月々¥11,000×10回
頭金¥14,800

TeleStar誌上ショッピング
ご注文はお電話で(03)375-3800㈹

表示クレジット回数はすべて金利ゼロ。
それ以外ご希望の方はお電話か、E-Mailでお問い合わせください。

TeleStar会員はMail Box「TS2」をご利用ください。

JADMA 日本通信販売協会会員

ビデオムービー
ビクター **GR-C7**

定価￥248,000→テレスター価格 ~~￥248,000~~（セット価格あり）

60分撮れてフルオート、家庭の歴史をズームイン。

電話かE-MAILでお問い合わせください。特別優待価格を適応させていただきます。

ハイクオリティ・ビデオVHF
ビクター **HR-D180**

高画質、簡単操作、機能充実のワンランク上の高画質ビデオ

定価￥104,800→テレスター価格 ~~￥104,800~~

NEW

CR-C7専用キット
ビクター **VU-V7KIT**

撮って見るのに必要最低限をまとめたお買い得キット。

テレスター価格 ￥40,000

No.CDA02
日本マランツ
CD-25F

CDドライブ・メカに新素材"高比重グラスウール・プラスチック"を採用。さらにレプリカ・テクノロジーによる非球面シングル・レンズ、MC型フォーカシング・メカを採用。"完全フローティング構造"で無振動・無共振を実現。

定価44,800円
↓
38,000円
※月々￥5,800×6回
頭金￥3,200

No.CDB02
DENON
DCD-1100

スーパーリニアコンバータとダブル・サンプリングホールドを採用。ダイレクト選曲、インデックス指定可能。シンプル選曲の先進のCDプレーヤー。

25% OFF

定価66,000円
↓
~~**49,800円**~~
※月々￥7,500×6回
頭金￥4,800

No.CDC02
AKAI
CD-A70B 新製品！

防振設計を基に、高性能デジタル・フィルター搭載のCDプレーヤー。ワイヤレス・リモコン標準装備。

定価79,800円
↓
74,800円
※月々￥11,000×6回
頭金￥8,800

No.CDD02
AIWA
DX-55

ワンタッチ・シンクロレコーディング、ダイレクトファンクション等コストパフォーマンスに徹したCDプレーヤー。

定価49,800円
↓
39,800円
※月々￥6,000×6回
頭金￥3,800

No.CDF01
パイオニア
PD-M6

音楽ファン待望の逸品。CD6枚をマガジンにセットして自由なプログラミングで連続選曲・連続演奏。マガジン式CDプレーヤー（ワイヤレスリモコン、6枚演奏用マガジン、1枚演奏用マガジン付属）。

定価89,800円
↓
84,800円
※月々￥12,500×6回
頭金￥9,800

No.CDE02
Lo-D
DAD-5500

15曲ランダムメモリ選曲付ミニコンサイズCDプレーヤー。

定価49,800円
↓
44,800円
※月々￥6,500×6回
頭金￥5,800

No.CDG03
日本ビクター
XL-V77

機能豊富な高CPミニコンサイズ。基本設計は上級機と同じ。CD77（組み合わせテレスター特価￥245,000）とセットでどうぞ。

定価54,800円
↓
46,000円
※月々￥7,000×6回
頭金￥4,000

No.CDH01
シャープ
DX-1000

一発選曲、飛び越し選曲、オートスタートなど多彩な機能でCDサウンドがたのしめる。ここまで身近になった最先端の音DX－1000。

定価49,800円
↓
39,800円
※月々￥6,000×6回
頭金￥3,800

お支払い方法（分割払いもどうぞ）

1. 代金引き換え（現金書留 銀行振込・郵便振替）
2. クレジットカード
3. 分割で承ります（ボーナス一括払、3ヶ月後一括払 3ヶ月後より分割払いもあります）

スキップ払い（3ヶ月後一括払い又は分割払い）もご利用ください。3分割で承ります。

お取扱いは

UC　JCB　Nippon Shinpan　VISA　JACCS　dsp 大信販　UFS　DC　AMERICAN EXPRESS　million card MC　オリエントファイナンス　Kyodo Card

TeleStar ㈱テレスター
〒151東京都渋谷区代々木1-37-1ぜんらくビル
TEL(03)375-3800㈹

●通販ご希望の方は住所・氏名・電話番号・商品名と機種をお書きそえの上、現金書留にてお申込み下さい（送料サービス）

〒223 横浜市港北区日吉本町1876光栄ビル1F TEL.044(61)6861㈹ 株式会社 光栄

テレフォンサービス☎0878-37-0069

KOEIの最新情報などをテープでお知らせします。

蒼き狼と白き牝鹿

たった5名の家族を200万の大騎馬軍団に育てた
史上最大の征服者、ジンギス汗。
シブサワ・コウが、戦略ゲームで史実をここに再現。

ディスク版PC-8801・9801シリーズ、MZ2500FM16β、FM7/77、SI、XIturbo
テープ版MSX、FM-7
5FD8,800円、7,800円、3.5FD8,800円、7,800円
テープ版4,800円

Jingisukan
ジンギス汗

大江戸くらいしす タイムエンパイア

コンピュータゲームの常識を打ち破り、空前のデータ量によるゲームシステムの奥行きの深さ、オリジナリティーに貴方の感性を飽かすことなし。

PC8801/mkII/SR、5"2D7,800円

7月19日(土)
J&P渋谷店にて
光栄"なんでも質問の広場"開催！

ストロベリー・ポルノ・シリーズ●団地妻の誘惑●オランダ妻は電気ウナギの夢を見るか？●ナイト・ライフ

CHAMPION
BOULDERDASH
TOURNAMENT

好敵手との熱い 戦いが待っている。

チャンピオン・バルダーダッシュ
トーナメント開催!!

白熱の18日間。最後に勝ち残るのは君だ。

「チャンピオン・バルダーダッシュ」MSX版を持っているキミ、どう、ウデをあげたかな? そんな君のジツリョクを試してみよう。というわけで、トーナメントを開催する。ウデに自信のあるキミ、あんまり自信はないけど、とにかくガンバル! というキミ、これから「チャンピオン・「バルダーダッシュ」を買ってピンピン トックンというキミ、とにかく挑戦してみよう。

■参加資格
「チャンピオン・バルダーダッシュ」MSX版を持っている人なら誰でも参加できます。

■トーナメントの方法
下記の各会場で予選トーナメントを行い、得点によって、ライセンス・カードを発行します。予選期間中の上位60名を選抜し、本戦決勝大会を開きます。

■参加賞
挑戦者にはもれなく、オリジナルグッズをプレゼントします。

■予選トーナメントの会場(開催店舗)
1.OZ大泉店(練馬区) 2.西友赤羽店(北区) 3.西友大森店(品川区) 4.西友戸塚店(横浜市) 5.西友小手指店(所沢市) 6.西友常盤平店(松戸市)

■本戦決勝大会の会場
新宿アルタ7階 スペースアルタ

■開催スケジュール
予選会 昭和61年7月20日 8月7日
本戦会 昭和61年8月10日
詳しくは、予選トーナメント開催の上記西友6店舗に備えつけのポスターまたは、パンフレットをご覧ください。

■お問合わせ先
TEL03-499-1420
チャンピオン・バルダーダッシュトーナメント実行委員会

■参加賞はナント100種類
バルダーダッシュ・トーナメント参加者には、ピンからピン? までナント100種類ものキミだけのオリジナル・グッズが待っている。さぁ、何を手に入れるかは、キミのウデ次第。

COMPTIQ
チャンピオン・バルダーダッシュ
CHAMPION BOULDER DASH
MSX

MSX .ROM ¥5,900

・MSXマークは株式会社アスキーの商標です

モニター募集のお知らせ

「チャンピオン・バルダーダッシュ」MSX版についてイロイロなご意見、ご感想をいただくモニターを100名募集しています。ご希望の方は官製ハガキに(1)お名前(2)ご住所(3)電話番号(4)年齢(5)職業(学年)(6)所有ハードのメーカー、機種名(複数の場合はすべて)を必ずご記入のうえ下記宛お申込みください。#お申込み先 〒107港区南青山7-1-21-206チャンピオン・バルダーダッシュ・トーナメント実行委員会BDファンクラブモニター募集係※申込み者多数の場合は抽選のうえ採用者にご通知いたします。

PiO INDEX ピオ・インデックス

クラックス
PC-8800シリーズ

SD.2385巨大人工頭脳CRUXが突如として反乱を起こした。

テートミラル軍主脳部はただちに特殊部隊を鎮圧に向かわせた。

3Dメイズ，21種のキャラクタを誇るスーパーシミュレーション・ゲームが誕生。ばつぐんの操作性と美しいグラフィックは君をとりこにすることうけあい！

ダーク・スター
FM-7シリーズ

王の命を受けエレファンは探索の旅へと旅立った。だけど，まだまだひよっこ。戦うことも知らなければ武器も持っていない。そのうえ，行く手には多くの怪物たちが牙をといで待っているのだ！

レーザークラッシュ
FM-7シリーズ

あなたの使命は宇宙艇FOXで単機，敵地に侵入し移動砲台CCOを破壊することです。しかし，敵は高速ミサイルや誘動兵器を備えておりとて強力。果して任務は達成できるのか！

虹のない国
MZ-1500

心に満たされないものを感じながら目的のない旅を続けている…。

ある日シンボルである"虹"を奪われ，活気を失なった国にたどり着いた。通り過ぎようとしたあなたの心に，ふと熱いものが…。この冒険で何かを取り戻すことができるかもしれない。

スモール・ワールド
PC-6000シリーズ

ここSMALL WORLDは，暗黒次元からやってきた大魔王ギルアデスによって支配されてしまった。

悪の王デーモンを倒したあなたは，再び愛と正義のために立ち上がったのだった。

ボンボン
S1

ボンボン，君はボールとフーセンの動きを完全に止めなければならない！助っ人として，ここにプーマを送ろう。

リバース
PC-6001mkII/6601/SR

PiO読者の頭脳に挑戦!?一発逆転のリバース・ブロックの使い方で面クリア。でもウロチョロしているモンスターがおっかない。

ルインズ
PC-6000シリーズ

あなたは街から街へと渡り歩く旅人。ここサルサの町では，地下都市の廃墟に住みついた悪魔の王サターンのために，毎晩町の人が次々と死んでいった。そこであなたはサターンを倒すべく廃墟へと向かったのだ…

カラー3Dシミュレータ動くんだよ
X1シリーズ

まず速度をあげ，身体にかかるGが弱まるのを見計らって，機首を上げる。離陸。

さぁ，あなたも空の散歩を楽しみましょう。

ポーカーボール
PC-8000シリーズ

幾枚のチップが動いたのか，幾セットのカードが使われたのか，幾日の徹夜が続いたのか。

そんなことは震える指にとってなんの意味があろう…。

ああ，今一杯のWHISKYとベッドがあれば…。

オミナス・アイランド
PASOPIA7

PiO'85年2月号で掲載されたPC-8001用からの移植版です。

隣の国に住むF.K.国王にさらわれたプリンセスを救うために，怪物の島「オミナス島」にやってきたあなたは，果して無事プリンセスを救出することができるだろうか。

ビッグ・イビル
X1シリーズ

将軍の孫であるあなたは，"迷路の古城"の奥にひそむビッグ・イビルを倒すべく旅に出た。しかし道のりは遠い…。

ブロック
MZ-1200・80K/C

2人でブロックを取り合って，自分の陣地に運ぶゲームです。自分の陣地に運んだブロックは持っていかれないようにストッパーで止めておきましょう。

アジャスト
FP-1100

あなたは，荷物整理ロボット「ADJUSTER」の制御係です．

ある日，宇宙島でテロが発生，すぐに地球から救援物質が送られることになった．さっそくあなたは発送の準備にとりかかったのだがゲリラたちはだまってはいなかった．ゲリラの襲撃を避けつつ果して使命は達成されるのか．あなたに残された時間はわずかしかない！

ホバーアタック
PC-8001mkII/SR

ホバーアタックのPC-8001mkII版です．

補給船とともに敵地下基地に潜入したアタッカーを操作し，敵のメイン・システムを破壊するアクションゲームです．

ハイウェイ・ドライブ
Jr.

MB暦6885年，はてしなく真直の国道0号線が完成した．新車を手に入れた君は，その国道0を思いっきり飛ばそうとしたが…．

MOVIE

魔王の迷宮 ラビリンス

音楽に映画にと活躍しているロックのスーパースター，デビッド・ボウイ．そのボウイが今度はジョージ・ルーカスの映画「ラビリンス」に，魔王役として出演します．

“ラビリンス”とは宇宙でも，魔界でも，幽界でもない不思議な世界のことです．と，いっても言葉ではうまく説明できません．“ラビリンス”の正体を知りたい方は，とにかく，この映画を観てください．

〈ストーリー〉

アメリカのとある町で起こったこと．15歳の少女サラ(ジェニファー・コネリー)は，幼い弟トビー(トビー・フラウド)の子守りをしていた．

しかし，トビーはオギャーオギャーと泣いてばかりいます．「泣きやまないとラビリンスの魔王に連れていかれるよ．」と，サラが叱った，その時，突如としてラビリンスの魔王ジャレス(デビッド・ボウイ)が現われ，トビーをさらっていってしまいます．

ジャレスは言います．「ラビリンスの果てにあるゴブリン・キャスルに，13時間以内でたどり着けば，トビーの身体は解放してあげよう．一秒でも遅れるとトビーは醜いゴブリン(おばけのこと)になってしまうだろう」

そして，サラはトビーを救い出すために，窓の外にひろがったラビリンスへ足をふみいれていきます．

〈プロダクション・スタッフ〉

製作総指揮は「スター・ウォーズ」のジョージ・ルーカス．監督は「ダーク・クリスタル」のジム・ヘンソン．彼はテレビの「セサミ・ストリート」に出てくるぬいぐるみを創ったりもしています．

また，この映画のサウンド・トラック盤にはボウイの新曲が5曲含まれています．

「ラビリンス」は7月上旬，日米一斉公開の予定です「コロムビア映画配給」．

製作総指揮…ジョージ・ルーカス
監督…………ジム・ヘンソン
出演…………デビッド・ボウイ
　　　　　　ジェニファー・コネリーほか

映画アンケート

さて，私がJ氏から映画欄の担当を引き継いでからそろそろ半年がたちますが，毎回どのような映画を紹介しようか悩んでいます．みなさんはどのジャンルの映画をお望みですか．ご意見ご希望のある方はお便りください．

あて先：PiO編集部「映画コーナー係」

おまたせしました。今回こそがあの

クリスタルソフト

です。

どうも，どうも，どもどもども．
や～，さすがに毎月のように取材旅行に出るとしんどいですね．
それでもラジオPiOのリスナーやPiO読者の声を背に，
今日もJは行くのでした(くっさい文章／)．

はい，今回はみなさんお待ちかねのクリスタルソフトです(注１)．みなさんからのオハガキにも"「ザナドゥ」，「ハイドライドII とときたから今度は「夢幻の心臓II」ですよね"とか，"今，日本で最も面白いR.P.G.は「夢幻の心臓II」なのに…"と書いてありました(注２)．

そこでJもハリキッて大阪まで行ってきました(注３)．

え～「夢幻の心臓II」を知らないってか!?

本題に入る前に，ここでJの告白をひとつ．実はJはいままで「夢幻の心臓II」(以下「心臓II」と略す)をプレイしたことがなかったのです(ガ～ガ～ン．注４)．

なぜか？それはJがこの手のR.P.G.(注５)をプレイするのを意識的にさけていたからです．だから「ウルティマ」シリーズとかもプレイしたことはありません．いつも人のプレイしているのを見ていたのです(注６)．

やはり，この手のゲームはじっくりと取りくまないとできないという先入観と，やりだしたらやめられないという気がしていたんです(注７)．

だからPiO編集部の"ぬりかべ"ことT²さん(注８)から，次のソフトハウス訪問でクリスタルソフトに行ってくれば(注９)，と言われたときに，なんか「心臓II」にのめりこみそうな気はしたんだよなぁ～．

この人が，クリスタルソフトの次期社長と言われている藤岡千尋さん．ちなみに社長の森田さんはカメラを向けると逃げてしまいました．

70時間の果てに／

『お～いJ．この原…』

取材と決まったその日から，Jは何を言われてもディスプレイから目を離さず，６日間で約70時間(注10)も「心臓II」に熱中したのです．

森田祥之さん(注11)藤岡千尋さん(注12)，いったい何んてゲームなんですか，これは(注13)．

『いや～Jさん，遠いところをわざわざどうも．それにしてもJさん，目の下にくまができていますが，どうしたんですか』

どうしたも，こうしたも，「心臓II」にハマってしまいまして，こちらにくるまで，ズ～ッと「心臓II」をやりっぱなしだったんですよ．森田さん．

『そうですか．それはどうも．それにしても，Jさんはあちらこちらに行かれて，そのうえゲームまでして，いったいいつ仕事をされているんですか』

…いや…これでも大変なんですよ(注14)．

ところで，本題なんですが，まずはクリスタルソフトさんのおいたちを．

『そんな立派なものはありません．私たちのやっていたバンドが食えなくなったんで，

注１：ここで拍手をしてから読み進むと盛りあがる．ただし立ち読みしている人はやらないように．

注２：本当は，"J，てめ～楽(ラク)していないで，大阪まで行ってこい"とか，"早く「夢幻の心臓II」を紹介しろて"といったハガキの方が多かった．

注３：え～え．大阪／冗談じゃ～ないよ．とは言わなかったけどね．

注４：また，ゲ～ゲ～ベンとやると，マンネリとかワンパターンとか言われてしまうので，あえて使わなかった．

注５：いわゆるアップル・タイプのR.P.G.グラフィックスなどはたいしたことがないが，ストーリーや設定がしっかりしているので面白い(とされている)．

注６：「そこだ／行け／」「バカ，何やってんだよ」とかいつもプレイしている人のうしろで叫けんでいるのできらわれているJです．

注７：正解．くれぐれも試験前などに，軽く息ぬきをしょうとして，「心臓II」をやらないように．

注８："オームの立ち歩き"，"トドラ"，"マタンゴ"，"PiOの恥部"などと，さまざまな愛称をもつT²さんだが，このシーズンになると"人間汗かき機"と呼ばれることもある．

注９：彼が"～すれば"と言ったときは，命令なのである．さからうと，ラジオPiOのページを減らすとか，おどしをかけてくるのである．

注10：取材前日の８時間も含める．

注11：クリスタルソフトの社長さん．

注12：同社の商品企画室長．

注13：東京駅午前９時30分発，ひかり号で行き，中で帝国ホテルのコーヒーを飲み，新大阪に着いてから，まず昼食に，"ジャンボうどん"を食べた．などと言う細かいことを今回は書かない(!?)．

注14：Jはゲームをプレイするのも立派な仕事だと思っているが，PiO編集部の他のメンバーやおエライさんはそう考えていない．ここにJの苦しみがある…とか何んとか言いながらゲームをしているJで～す．

4年前にさりげなく始めたんです』

それだけですか，森田さん？じゃあ，次期社長の藤岡さん，もう少し具体的に教えてくださいよ．

『いや～，本当になにげなくこの会社はできたんですよ』

でも，でも，動機とかはあるんでしょう，ね～森田さん(注15)．

『そうですね．昔，貸スタジオをやっていまして，そこの顧客管理をMZ-80Bでやらせようと思ったんです．が，3，600円で買ったソフトがまったく役に立たないのに腹が立って，こんなソフトなら自分で組めるんじゃないかと思ったのが動機ですね』

やっぱり，ちゃんとした動機があるんじゃないですか．でも，なぜMZ-80Bだったんですか？

『いや～．それが実は，私(注16)機械いじりなんか大好きで，いつも日本橋(注17)に出入りしていたんです．で，ある日PC-8001を見て，欲しくて，欲しくて．でも，買う理由がなくて…そこで顧客管理という絶好の理由が見つかって，喜びいさんでPC-8001を買いにいったらちょうどMZ-80Bの発表された次の日だったんで，思わずそっちを買ってしまったんです』

なるほど．それでハマったわけですね．

『そうです．もう半年近く仕事を投げだして，BASICにハマりました』

それでBASICソフトを作って発売されたわけですね？

『そうです．最初はPC-6001用の「あて名管理プログラム」とか，「カセットレーベル印字プログラム」とか10本ちかく作って』

作って？

『ぜんぜん売れませんでした』

ゲーム・ソフトハウスへの道

で，それから，ゲームソフトを？

『それであるとき，システムソフトさんの「珊瑚海海戦」(注18)というゲーム・ソフトを見て，こんなすごいゲームがあるのか，とショックを受けまして，ゲームを作ろうと思ったんです』

注15：これで終わったら，T²さんに殺される，と心死のJでした．

注16：このときの森田さんの目は，しっかりと光る輝いていた．

注17：森田さんによると日本橋は，秋葉原を4つに切って，それをたてにならべたようなもの，だそうです．

注18：PC-8001用のとてつもなく大きな(ディスク3枚組¥14，800)シミュレーション・ゲーム．作戦盤，地図，駒，マニュアル付で，傑作の声が高かったが，いかんせん大きくて，しかもディスク・ユニットを持っている人がほとんどいなかった時代で，あまり売れなかったようだ．このゲームの上級編も出るといわれ

バグ取りを専門にやっています．よろしく…すいません．お名前をうかがうのを忘れました…．

このお2人がクリスタルソフトで最も働いている人だそうです(森田社長談)．

ソフトハウスの本だなを見ると，そのソフトハウスの知性が明らかになります．ちなみにクリスタルソフトさんの本だなには「金魂巻」，「金魂巻の謎」，「夢の園」，「夢みる頃をすぎても」Uも持っています．そういえば最近「カリフォルニア物語」読んでないな．全巻持っているのに」，「プチフラワー」数冊，「FM STATION」数冊などなど．う～ん．知性が感じられる(!?)．

はい，一時絶版になっていたMPCの「エイリアン」．

写真にうつるのが楽しくて…クリスタルソフトのプログラマーはポカリスエットを飲みながらそう語った．

今までのクリスタルソフトの作品パッケージ

白伝説　バンダル　夢幻の心臓　アースバウンド　グランドクロス

そんなにショックだったんですか？

『ええ，もうカルチャーショックでしたね．それで奮起してPC-8801用の「コスモクロス」(注19)という，リアルタイム＋アドベンチャー＋R.P.G.といったゴッチャまぜなゲームを作って．これが売れました』

どのくらい売れたんですか？

『いや～．それがなんと1万数千本売れまして．でも，それがお笑いなんですよ．当時は，この辺にダビングをやってくれるところがなくて，1本1本自分たちでマスターから落して作ったんです．本当～に，朝から晩まで2人の人間がダビングにつきっきりで，1日にやっと20本．本当はもっと売れるはずだったんですが…そんな状態だったので，とても注文をさばききれなかったんです』

そうですか．それがきっかけで，ゲーム・ソフトの開発に専念するようになったわけですね．

『そうです．あとご存じのとおり，「聖なる剣」，「高速機動部隊」(注20)，そして「夢幻の心臓II」へと続くんです』

ところで，最初にお聞きするのを忘れていましたが，クリスタルソフトさんのネーミングは，どこからきたんですか？

『それは，CPUのクロックを制御するクリスタルからきているんです．つまりCPUをコントロールするんだぞ，て意味で』

かっこいいですね．

『ところが，うちができたころ，ちょうどあの「クリスタル・キング」が流行していて，みんなに，クリキンから名前をパクッたんだろう，と言われました』

クリスタルソフトの新作ソフト

ところで新作ソフトの開発状況は？

『いや～そのことなんですけど，実は前回某誌の取材のときに開発中のゲームをひとつ見せて，これはまあ「リザードII」みたいなもんや，と言ったら，それをそのまま書かれまして』

それで？

『もうその記事が出たときから電話での質問が殺到しまして，もう1日中同じような質問に答えていて，仕事がすべてストップしてしまったんです．それからはもう，たとえゲームを開発していても，開発中だと言わないことにしてあるんです』

そんな殺生な，そんなことを言われたら東京に帰ったらT²さんにいじめられてしまうんです(注21)．

『いや本当に．電話で問い合わせがきても“知りません”，“出ません”と答えて，ゲームができたらアナウンスすることにしているんです』

そして，この方が「エイリアン」の飼主．PCP/Mのマニュアルと，MZ-2500のキーボードを抱いて眠っている…わけがない．

ていたが，ボシャった．

注19：これも大きなゲームで，3分割ロードをしなければならず，60分テープに入りきらなかったとか．

注20：Jはこのゲームを知らない．

注21：はっきり言うと，T²さんは自分のはいている軍足(ゆびの先がしっかりとわかれているくつ下)のにおいをかがせるという，地獄の責め苦をするんです．

あるソフトの開発風景．「森田さん，これ新作ソフトでしょ？」「知りません．出ません」「…」．

この人が「心臓II」，「ファンタジアン」のキャラクタを担当した石田龍彦さん．彼が向かっているディスプレイには…．

「森田さん．こ，この地図．もしかして新作ソフトのマップでは？」「知りません…じゃなくて，これはボツになった「心臓II」のマップですね」「本当ですか？」「…」．

この写真が，はたしてこれは何のキャラクタだろうか？

石田さんの自筆の絵．

…(口の中でブツブツというJ)….

『そのかわり，クリスタルソフトが○月×日，△△△発売と広告したら必ずその日に，お店でソフトが買えるようにしています』

…では新作情報(注22)はあきらめて，「心臓II」の作者の方に…(力なく言うJ).

『すいませんね．ではご案内しますんで．開発はこの上(注23)でやっていますので』

なぜに解けない「心臓II」

で，同マンションの4階にある開発室に，あの富一成さんはいました．

その開発室はたたみじきの部屋で，床の間まであり，その床の間にはなんと怪獣やガンダムのフィギュアがころがっていました．

どうもJです．

『あっ，お待ちしていました』

そうですか？

『いえ．Jさん前にT&Eさんに行かれたでしょ．あのときの記事が印象的でして．実は，ボクも「ハイドライドII」にチャレンジしているんですが，今だにダンジョンの地下をうろちょろしているんです．あれJさん全部解けました？』

ええ，もうさんざん苦しんで，内藤さんにはヒントをもらうわ，PiO読者のみなさんからは教えてもらうわ(注24)．それでやっと終わらせることができました．

『それはいいですね．ボクなんか，しょっちゅう内藤さんに電話して，教えてもらいながらやっているんですけど，なかなかいかなくて』

そうでしょう．

注22：しかし，今回の写真の中に開発中の新作がうつっている．

注23：書き忘れていたが，クリスタルソフトは4階建てマンションの2，3，4階を使っていた．

注24：ここでもう一度，ラジオPiOにヒントをくれた全リスナーのみなさん，ありがとうございました．そしてまた，今回もあわれなJのため

そして机の上には，「石田さんもお好きですね」「いや，仕事ですよ，仕事」「うそでしょう」…」

もう1人のグラフィックス担当，竹元さん．彼女の向かっているディスプレイにも….

「フッフッフッフッ」出た！ソル大佐，じゃなくて，富一成さんだ！眼鏡の奥で知性の光が….

このマップか…クリスタルソフトの中で何かが動いているにちがいない．

これが「心臓II」の全マップだ．「心臓II」全マップ公開！PiOだからなしえるこのいいかげんな企画！これで君も「心臓II」はバッチリと解けりゃ苦労しない！」．

「心臓II」の陰にかくれた名作

ファンタジアン

「夢幻の心臓II」が超本格的なR.P.G.ならば，この「ファンタジアン」はもう少し遊びの要素の盛り込まれたR.P.G.と言えるだろう．

やはりパーティーを組んでダンジョンをうろつくのだが，戦闘モードがリアルタイムだったり，キャラクタたちが凝っていたりする．

その分だけ「心臓II」みたいに頭を悩まさないですむ，ということだ．マッピングなどをしっかりとしていく人にはピッタリなゲームである。

これがクリスタルソフトの記念すべきゲーム・ソフト「コスモクロス」の画面.

とんでもない内輪うけがあったという「ソフトハウス殺人事件」.

もう何も言いません. これは全部, 富さんの部屋にあるフィギュアだ. ちなみに彼は, あのゼネプロにお友だちがいるそうです!

『で, Jさん, どうやったらタワーに入れるんですか』

どうでしたかね?もう忘れました.

『……』

まあ,「ハイドライドII」はこっちに置いといて(**注25**),「心臓II」について教えてください.

『なんでしょうか?』

あの人間の世界にある船にはどうやったら乗り込めるんですか?

『アッハッハッハ. Jさん, あれは単なる飾りなんですよ』

えっ.

『人間世界ではあるアイテムを使うと, 船ができるというか, でてくるというか』

いじわるしないで教えてくださいよ.

『いや~Jさんならすぐにわかりますよ. あの「ハイドライドII」を解いたJさんなら』

うっ!そうですか(う~.「ハイドライドII」のヒントを教えなかったからなぁ).

ところで,「心臓II」って, すごくアメリカ製のR.P.G.っぽいんですけど, 何か参考にされたゲームとかありますか?

『そりゃもう「ウルティマIII」ですね, 特に参考にしたってわけではないのですが,「ウルティマIII」にハマッていたので, その影響はありますね』

なるほど, 正直に言うと一番最初に「心臓II」を見たときにアメリカ製のソフトかと思ったぐらいですよ.

『そうですか. だとしたらうれしいですね. この「心臓II」は, なるべくストーリーや設定を重視して作ったのですが, そういう意味でアメリカ製のソフトっぽいっていうのはうれしいですね』

そうでしょうね. で, たとえば前作の「心臓I」にくらべると, どうですか?

『そうですね. あの「心臓I」の中では農夫を殺さなければならないとか, あったんですが, この「心臓II」では人殺しは絶対にできないようになっています. あとは, 今言ったように設定の複雑化ですね. パーティを組むとか, 人と話ができるとかですよ.』

わかりました. ところで, またゲーム中の質問なんですけど, あのシルビィア姫を助けるのはどうやるんですか?実は, ゲームをしていたら偶然に助けちゃったんですけど,

『あれは, アーケディア城の1階の奥にいるサイクロプスを倒して, そのうしろにある宝の箱の中から黄金の像をとりだし, 地下1階に行き, シルビィア姫のとらわれている牢の前にその黄金の像を入れると, かぎがあくはずです』

なるほど. で, その他のヒントは?

『あ, 言っておきますけどJさん. シルビィア姫とロマンスを期待しても無理ですよ』

えっ, そういう設定になっているんじゃないんですか?

『ちがいます. そのことでは仲間内からも非難されているんですが, ロマンがないと』

みなさんの気持ちがよくわかりますね.

『あとは, 魔法の剣(**注26**)とか聖なる剣を得て, 基本的にはこの「心臓II」はどう解いても解けるようになっているんで. そう,

なるほど本格派R. P. G.

①スケルトン ②ダイノサウルス ③ゴーゴン ④ロックビースト ⑤G クラブ

⑥ビッグ アイ

⑦トロール

⑧リビング ロック

夢幻の心臓II

なぜこの「夢幻の心臓II」は本格的なR.P.G.と言われ続けているのだろうか？

まずは，その設定と世界がしっかりしていることだろう．これがいいかげんだと，ゲーム自体にのめり込めなくなる．

次に必要以上にキャラクタに凝っていないことだ．写真でもわかるように，モードなどに入らず，スペース・キーだけで戦闘が行なえる．戦闘などに余分な体力，神経を使わずにすむ．

そこのへんのバランスがうまくとってあるのが，この「夢幻の心臓II」なのだ．

④ロックビースト．知りません．
⑤G クラブ．Gは「ジャイアント」の略てしょうか？
⑥ビッグ アイ．まるでバルンガだ．
⑦トロール．「指輪物語」だっけ．
⑧リビング ロック．これはもう「ネバーエンディングストーリー」のロックバイターだね．
⑨ヒドラ．これゃ，「八岐之大蛇の逆襲」（う！マイナー）の世界だ．
⑩スキューレ．あちらこちらでお目になりますね．でも個人的には「海底二万里」の奴かな．
⑪G クロー．…
⑫ギルマン．海の中からヌボーっと出現する．
⑬グリフォン．キメラ種の最高傑作．

⑨ヒドラ

⑩スキューレ

⑪G クロー

①スケルトン．シンドバッドなどでおなじみの永遠の傑作やられキャラ．
②ダイノサウルス．むか〜しの映画で「グワンジー」というのもありました．
③ゴーゴン．「クラッシュ・オブ・ザ・タイタン」にも出ていた．

⑭ダークナイト．敵役美形キャラその１．
⑮サラマンダー．説明思いつかず．
⑯ダークネス．美形キャラNo.１だね．

⑯ダークネス ⑮サラマンダー ⑭ダークナイト ⑬グリファン ⑫ギルマン

途中で仲間を２回変えなければならない，ということと，最後の魔神の城にはしかけがあるということだけは教えておきましょう』

そうですか(注27)．

ところで，富さん，これからどんなゲームを作っていきたいと思ってます？

『それはもう，登場人物が人工知能を持っているようなアドベンチャーゲームですね．ストーリーを徹底的に作ってね』

では，今日はありがとうございました．

『ねえJさん，「ハイドライドII」の地下で…』に「心臓II」の解き方を教えてください．お願いします．

注25：あとでJは，この置いておいた「ハイドライドII」でコケた．

注26：魔法の剣はエルフの城で買えます．

注27：ちなみに前月号と，今月号のパーテクが参考になると思いますが．

PiOなイラスト

奈良県 ドタンク

富山県 待夢

福井県 ＫＹＯ

富山県 要美里

兵庫県 Tadashi

PiOなゲーム・フリークのための新作ソフト

PiO(ピオ)なソフト

試験に出る うる星やつら

超マニアのための通販ソスト

なんともはや，超コミケ的なソフトがキティ・エンタープライズから発表されました．それがこの「試験に出る　うる星やつら」です．

PC-8801シリーズ ¥8,800

このソフトは1200問のクイズ+52枚のCG+24曲のBGMからできている，「うる星」マニア垂涎のソフトです．

クイズは「うる星」のテレビ版，劇場版，マンガ版から出題され相当の「うる星」ファンでないと解けないものばかり（ちなみにJの正解率は60%前後）．そしてクイズに正解すると少しずつCGが見れるのです．

通信販売でしか手に入らないこの「試験に出る　うる星やつら」．マニアなら買いですね．

試験問題は5種（アナウメ，Yes-No,コシャタクイツ，スウチ ニュウリョク，キャラクター）からの選択方式．

BGMには「ラムのラブ・ソング」，「I・I・YOU&愛」，「EVERY・DAY」，「パジャマ・じゃまだ」など24曲が…ただしFM音源対応なので聞けない人もいるか．

マニュアルも32ページと厚く，付録のキャラクター図鑑とTV放映リストは資料的価値充分!?

もちろんここで選んだ写真はJの趣味ではだんじてない．Tiさんの趣味である．

《問い合わせ先》㈱キティエンタープライズ
〒168 東京都杉並区和泉2-7-4

トリトーン

近ごろ難しすぎるゲームが多いとおなげきのあなたに

「トリトンがきた，トリトンがきた」，でもこの「トリトーン」にはポセイドンたちは出てきませんね．

最近のリアルタイムロールプレイングは難しすぎると思いませんか？あの「ザ○ドゥ」とか「ハイ○ライドII」，解けなくて泣いている人もいるのでは…．

PC-8801/mkII/SR ¥6,800

そんな方にはこの「トリトーン」をおすすめします．4方向スクロールのゲームとして，アイテム，魔法などの基本はきっちりとおさえてありますが，難しすぎることはありません．

くどくなく，そのうえまったりとした…そんなゲームがこの「トリトーン」です．

これでもわかるシンプル操作．

おなじみのキャラクタもかなり出てきます．

穴を抜けるとまた別世界．

《問い合わせ先》ザイン・ソフト
〒676 兵庫県高砂市米田町米田1162-1
☎(0794)31―7453

1000年王国

まだ見ぬSFアドベンチャー

PC-8801シリーズ ¥6,800

オープニング・タイトル，これで見るかぎりは，また「アトランチス」ぽいけど．

ノストラダムスが予言した「1999年．空から魔王が降ってくる…」は真実だった．

人類は1999年にほとんど死に絶え，そして天使人類子孫の支配する1000年王国の時代がやってくる…そしてその1000年王国のすべての謎を解き明かすのはあなたの役目です．

と，非常に面白そうなソフトなのですが，まだ完成していなくてプレイのできないデモしかないのです．

少なくともデモを見たかぎりでは面白そうなゲームなのですが…．

テン・キーで入力できるアドベンチャー．

《問い合わせ先》㈱ログ
〒111 東京都台東区浅草橋3-34-10
☎(03)863-5453

「ルークよ！私のいうことをよく聞け…」とは言わないよな．

「臨時ニュースを申しあげます。ゴジラが…」

A列車で行こう

5本プレゼント

Jは今このゲームに熱い！

実はこの「A列車で行こう」は，PiO'86年3月号のこのコーナーでFM版で紹介した物のPC移植版です．

PC-8800シリーズ FM-7シリーズ ¥7,800

それをなぜまたこのコーナーで紹介するかというと，前回では気づかなかったこの「A列車で行こう」の面白さにJが目覚めたからです．

とにかくこのゲーム，頭の中身をすべてしぼり出さないと(出しても)解けないのです．

ゲームのストーリー自体は単純（!?）で，A列車という列車で東海岸から線路を敷設して西海岸まで行き，最後に大統領専用列車を東海岸から西海岸までたどりつかせる，というのがプレイヤーの使命です．ただし，期限は365日．

プレイヤーが実際になすべきことは，4台ある旅客列車と2台ある貨物専用列車を無事に運行すべく，線路を引き，駅をつくり，各駅での列車のダイヤを設定し，ポイントを切り換える，それだけです．

もっともプレイヤーは鉄道会社を運営しているので，もうけながらゲームを進めなければ，たちまち手持ちの資金がなくなってゲーム・オーバーです．

だから町と町のあいだを結んで，複数の旅客列車を同時に走らせて，どんどん運賃をかせがなければなりません．

1時間毎に進行していくこの「A列車で行こう」．慣れるまでは面白くない(まさに前回紹介した状態）のですが，1度やり方に慣れてしまうと，I/O編集部のK₁さんみたいに，夢でうなされるほどになります．このゲームを最後までやり通せた人は…．

《問い合わせ先》㈱アートディンク
〒275 千葉県習志野市津田沼2-11-20-303
☎(0474)77—7541

夜はA列車は動くだけ．しかし，夜の間に各ポイントの切り換えや，ダイヤを組んでおかないと，昼の間は何にもできない．

乗客をのせて各列車が走るたびに街は確実に大きくなってゆく，するとまた乗客は増えて…．このループに入ればいいとわかっているんだが．

このゲーム，何をやるにもお金がかかる．ましてや，満員の列車を衝突させようものなら，まず破産．

このレポートにつねに注意していないと，いったいいくらかせいだかわからなくなる．

応募要領

このコーナーで紹介したゲーム・ソフトのうち，プレゼント・マークの付いたソフトを下記メーカーさんのご協力により皆さんにプレゼントします．

官製ハガキに左下のシールを貼り，❶住所❷氏名❸年齢❹職業または学年❺希望の賞品名称(下記プレゼント表に挙げた賞品の中から1つだけ)❻対応機種および媒体(カセット版かディスク版か)をはっきり記入して，'86年8月8日(消印有効)までにPiOプレゼント・コーナー宛に送ってください．なお，当選者発表はPiO'86年10月号で行ないます．

注：応募シールの貼っていないハガキは無効になります．

読者プレゼント

賞品名称	対応機種	媒体・本数	メーカー
A列車で行こう	PC-8801シリーズ	ディスク5インチ2D 5本	アートディンク

応募シール PiO プレゼント 8

TeleStarで『おしゃべり』を?

CHAT!

TeleStar

第2種パケット交換サービス(DDX-TP)のサービス区域が拡大されました!

abc手順に注目!

近日1,200ボー対応

実験内容

表1に，TeleStarで実施されている実験内容を示します．これは固定的なものではなく，参加者の皆様のご協力により，随時拡張・改良を行なっていきたいと考えています．

表1　現在実施されている実験サービス

サービス機種	内容	ANK	漢字
CHAT	●BROADCAST：多人数のおしゃべりコーナー ●RADIO：上記のリスナー ●CHAT：2人の会話コーナー	●	●
BBS（電示掲示板システム）	●COMPUTAR：パソコン関連のBBS. ●PEOPLE：その他BBS. ●BAZAAR：売る・買う・交換のコーナー. ●SOFT：フリーソフトのコーナー.ダウンロードして自由に使える.	●	●
電子メイル	特定個人間で利用できる電子郵便，ショッピングも可.	●	●
INF（各種情報コーナー）	●MAINICHI：毎日新聞ニュース. ●SNEWS：社会一般のニュース. ●INEWS：産業一般のニュース. ●PNEWS：政治・外交関係のニュース.		●
	●NNEWS：The Sourceのコンピュータ関係のニュース. ●WNEWS：米国西洋のコンピュータ関係のニュース.	●	
	●TV：テレビの番組情報.		●
	●MOVIE：映画情報.		●
	●TRAVEL：日本交通公社等協力の旅行情報.		●
MONEY（株式情報）	東洋経済提供の株式情報．有料で提供される(毎週更新).		●
工学社からのお知らせ	I/O，PiO編集部，COMPACからのお知らせ．バグ情報，新刊案内など，DDJコーナー.	●	●
TeleStarからのお知らせ	サービス内容の変更，メンテナンス情報.	●	●
SIクラブ	日立SIのユーザーグループの専用のコーナー，専用のBBS，NEWS，技術情報，フリーソフトなど.		●
MZクラブ	シャープMZシリーズ・ユーザーグループ専用のコーナー．専用のBBS，NEWS，技術情報，フリーソフトなど.		●
マリネット・クラブ	全国各地のスキューバ・ダイビング情報，海洋関連書籍の情報，イベント情報や専用BBSなど，協力NAUI.		●
SF	SFマガジン誌(早川書房)協力によるSFコーナー．ブックガイドなどの他に専用BBS.		●
WARゲーム	ゲーム専門誌「TACTICS」協力によるWARゲーム・コーナー．ボード・ゲーム，ゲーム・マニュアル，新ゲーム紹介，専用BBSなど.		●
ぴあ	「ぴあ」誌協力によるシティガイド・コーナー，コンサート情報，コンサート前売券情報，ロードショウ上映館案内など，専用BBSもある.		●
中古車情報	「ACCESS」協力による中古車情報，専用BBS.		●
アニメ	ラポート(株)発行の「アニメック」，「ファンロード」編集部からのアニメーション情報，専用BBS.		●
音楽情報	オリジナルコンフィデンス協力によるヒットチャート情報.		●

注)INFの漢字によるニュースは毎日.英文ニュースと東洋経済は毎週更新されます．

必要な機器

●RS-232インターフェイスの内蔵されたパソコン：漢字ROM(JIS第1水準)と，漢字表示をサポートしたターミナル・プログラムがあれば，豊富な漢字情報が読めます．

●モデム，モデム電話，音響カプラ．

●その他詳細は「申し込み書」に添付されている案内書をご覧ください．

実験参加申し込み方法

〔参加費一例〕

●T会員：参加費+1,200ボー全2重モデム電話（ケーブル付）=¥128,000

●F会員：参加費+1,200/300/110ボー全2重モデム（ケーブル付）=¥49,800

●C会員：参加費のみ =¥6,000

以上の他，各種会員あり(詳細は申し込み書に記載されています．)

テレスター参加希望の方は，ハガキに住所，氏名，年齢，職業，電話番号，使用パソコン機種を明記のうえ，下記まで参加申村込み書をご請求ください．

〒151 東京都渋谷区代々木1-37-1ぜんらくビル5F
（株）テレスター

なお，コネクタ，ターミナル・ソフトなどオプション品で，「テレスター」から購入できるものについては「申し込み書」送付時に，改めてご案内します．

表2　対応機種

機種名				
SI/15，45	PC-8001mkIISR	MZ-2500	FM-7	HC-80
SI/10，20，30，40	PC-6601	MZ-2000/2200	FM-7/NEW7	HC-88
L3/MARK2	PC-6601SR	MZ-1500	FM-77/AV	QC-10
L3/MARK5	PC-6001mkII	MZ-80B	FM-11BS	PASOPIA
PC-8801 mkIISR/FR/MR	PC-6001mkIISR	MZ-6500/5600	FM-11AD2	PASOPIA 16BX
PC-8801mkIITR	PC-6001	XIturbo	FM-16β	IBM JX
PC-8001	PC-9801	XI(その他)	FM-16π	

お手持ちのカードでお支払いができます。

TeleStar参加費はもちろん，有料情報からデルファイの会員まで，お手持ちのカードでお支払いができます．

★お取り扱いカード

JBC，UC，DC，VISA，AMEX，JACCS，日本信販，ミリオン・カード，協同カード，大信販，ライフ

TeleStarに参加を申し込む方は，「TeleStar誌上ショッピング』の注文書(グリーン・ページ)でお申し込みください．すでにTeleStarに参加している方はMail Box TS2宛に①カードの種類②カード番号③カードの有効期限④カード名義人，をお知らせください．

PC-8800シリーズ 戦闘コンピュータCRUXを破壊せよ!

CRUX クラックス

■TAKE

幾条ものレーザーが交差し，その間を縫うようにミサイルが白い弾道を描いて飛んで行く．

ふいに数発のミサイルがランダムに大小の弧を描いて空中に消えた．

しかし，防衛側のECMは確実に作動していた．ECMのカーテンはミサイルの行く手をさえぎったのだ．

獲物を見失ったミサイル達のあぎとはむなしく大地に叩きつけられた．

吹き飛ぶ木々，砕ける岩，執拗な攻撃は大地の姿を徐々に変えつつあった．

そんな単調とも思える繰り返しが幾度続いたことだろうか．

突然，鋭い閃光と爆音がまき起こり，形もさだかでなくなった砕片が俺の機体を打った．

それきり辺りは不気味に静まり返ってしまった．

俺はコンソールに手をやり，スイッチ・パネルを操作した．

ディスプレイにステータス・リポートが表示される．センサーがほぼ半壊状態だった．俺はなんとかだましだまし中，近距離捜査を開始した．

驚いたことにセンサーはすぐに俺のさがし物を見つけてくれた．

”セクター４敵影ナシ，後方800Mに友軍識別信号を確認．”無機質な合成音が響く．

なんだ視認距離じゃないか．俺は急いで確認コードを送信した．

レシーバーがすぐに懐しい声をがなりたてた．

「小隊長！ブラウです．ご無事でしたか．」

「どうやらな．他に生き残りは？」

「５分程前，ニックより接触がありました．どうやらファイの奴は…」

「そうか…」俺はしばらくの間，瞑目した．

これで２人目だ．残りの２機のダメージもかなりだが，それよりもまずいのは，２人の士気が失なわれつつあることだった．このままでは全滅もまぬがれまい．

それにしても他の小隊も行動しているこの一帯で，これだけの敵に遭遇するなんて．敵の数は並大抵ではない．

「他の隊，大丈夫すかね…」

▶MF・LT(TM-SWL3)
全高4.7m 全幅3.3m 重量5.8t
固定武装なし 乗員１名 テートミラル軍主力地上戦闘機．
トータルバランスが大変優れており，射撃戦，格闘戦ともにその戦闘能力を存分に発揮する．
また，テートミラル軍M．F用武器はすべて装備することができる．

イラスト：古山基夫

ワーミスアイランド第1の大陸

ブラウの言う通りだった．現にいまだヘッド・クォーターと連絡も不通のままだった．

「これまでだな．集結地点へ急ごう．」俺は静かに目を開くと，低い声で言い放った．

SD2374，テートミラル軍は極秘裡にある計画を進めていた．

プロジェクト"D"と呼ばれるそれは，テートミラル共和国領域の最端に位置するラー系第3惑星イシス最大の大陸ワーミスアイランドに巨大軍事基地を建設，これを要として一大防衛ラインを引くことだった．

これは現在，冷戦状態にあるディウス帝国との近い将来において予想される軍事衝突に備えるものであった．

SD2385，ワーミスアイランド基地の中枢コンピュータ"CRUX"が突如として反乱を起こした．

原因は不明だがシステム軍団のシミュレート結果によれば，帝国の妨害工作のうたがいが大とのことだった．

どちらにせよ，既に基地の3分の2は完成，防衛システムも大半が稼動している．

そのうえ，探査プローブを強攻進入させた結果，すでに攻撃兵器の生産も開始された旨報告されてきている．

事態を重くみたテートミラル軍軍務尚書は急きょ対CRUX特殊部隊を編成，直ちにワーミスアイランドに派遣したのだった．

俺は，このオペレーション"ゴリアテ"において第5戦闘集団リーダーに任命された．

ただし，この作戦自体，多分にきなくさいものだった．

今回の作戦に参加した戦闘集団のうち，正規軍の軍人は俺やブラウみたいな小隊リーダークラスだけで，それ以外はすべて傭兵で構成されていた．

傭兵といっても地球歴20C．当時のものとはいささか性格を異にする．

彼らは惑星開発初期に強制的に植民(正確には棄民といってもさしつかえない．彼らはほとんどが犯罪人や政治犯達であり，政府にとって良いやっかい払いでしかなかった．)させられた人々だった．

環境改造なかばの惑星は過酷そのものであり，絶えまない災害，狂暴な原住生物の襲撃，人々は次第に武装，組織化され，やがては戦いをなりわいとする者達も出てきた．

奴らの目当ては政府が島内のロボットにかけた賞金と作戦終了時に支払われる莫大な報酬だった．

なぜ，奴らハイエナどもを上層部は傭ったのか．その疑惑は片時も頭からはなれることはなかった．

「前方，敵機発見！距離…400」突然ニックの声がレシーバーに入ってきた．

▶MF・FT(TM-AFF7)

全高3.6m 全幅3.4m 重量3.9t

固定武装なし 乗員1名．新しく開発されたGコントローラーと小型ジェット推進によるシンクロエンジンを搭載，最高の運動性を誇り，その空中戦闘能力は高く評価されている．

また装甲には，強度，耐熱性に優れた特殊積層セラミックを用い，防御能力も空戦機としてはかなりのものである．

アームを2本持ち武器も多種装備できるが，やはり重い武器は持つことができない．

MF・AT(TM-SWA2)

全高4.9m 全幅3.4m 重量11．2t

固定武装3連ミサイル・ランチャー 110mm高出力レーザー砲×2 乗員1名LT，FTの支援および対要塞基地攻撃機として開発されたものである．重装甲，重火器によって運動性はあまり良いとは言えず，対M.F，対I.G戦には向かない．しかしながら装甲の厚い敵には，この大きい火力はかなり有効である．

イラスト：西崎まりの

▲ TRAITY(TM-SWL4)

全高4.8m　全幅3.6m　重量5.7t　固定武装なし
SWL 3に次ぐ次期主力戦闘機として開発段階であったものを"CRUX"が早急に量産化．パイロットの代わりに戦闘コンピュータを搭載している．開発報告によると数機が試作されたとなっているが，詳細は不明である．

装備されているGブラスター，Gシールバは共に同時期に開発されたものであり，武器では最高の性能を持つ．しかし量産されたSWL4はコンピュータの性能が悪く，これらの能力を十分発揮できていない．

▼ HURTLE(TA-QH1)

全高4.7m，全幅3.5m，重量5.9t
後部4基と脚部2基のジェット・エンジンにより地上約1mの所を高速移動する．固定武装は高出力レーザー砲×4を装備しているが，これらはエンジンと共に重量の大半を占めている為，それらを取り外すことによって最大浮上高度は20m以上になり強行偵察機としても使用される．

すぐさま，ニック機より送られた情報が戦術システムにリンクされる．

HURTLE 1機，GENIUS 1機，半減した俺たちの隊にはいささか厄介なお荷物だ．

「よし，HURTLEは任せろ．ニック，ブラウをカバーしろ！」

ブラウ機は中距離支援用のATタイプで機動性は低い．HURTLE相手では，いい的になるだけだ．

「来るぞ！各機，散開！」

その瞬間，シールドが吹き飛んだ．

「左か！」俺は機の態勢を立て直し，すぐに回避行動に移った．

左スクリーンに，機体にまっ黒な電波吸収材を塗布したTRAITYが映っていた．

「糞っ！」俺は反射的にトリガーを絞った．

光の刃はきれいにTRAITYの頭部を抉った．息つくひまもなく第二弾をHURTLEの未来位置に叩き込む．

手応えあり．数ナノ秒後，2つの閃光が目前にひろがる．

そのとたんだった．俺の機は爆光に包まれた．

GENIUSだ．

「よくもブラウ達を！」俺は残弾をすべてグレーの影に打ち込んだ．

至近距離で大爆発が起きた．

俺の機体は爆風の中，木の葉のようにもて遊ばれ崩れていった．

あれから何時間たったろう．俺は鋭い警報音に叩き起こされた．

赤い非常燈に照らされたコックピットを見まわす．すべてのディスプレイがブラック・アウトしていた．

あきらめた俺はエスケープ・ラッチを引き上げた．

反応無し．手動に切り変え再度引く．やはりだめだ．

突然，甘ずっぱい匂いに気づく．液体炸薬がもれている．

俺は覚悟を決め静かに目を閉じた．

その時だった．何かが装甲を叩く音が聞こえた．

次第に音は大きくなってゆく．もし敵なら…

▶ GENIUS(TA-XW1)

全高4.9m　全幅3.7m　重量12.5t固定武装
高速誘導ミサイル・システム　99㎜レーザー砲×2　バルカン砲×2　プロジェクトDの一環としてCRUX基地防衛用に開発されたのがこのXW1である．
開発に際しては，重火器，重装甲，その反面高い運動性を有し，可能な限り格闘戦にも耐えて得る，といったかなり厳しい仕様が要求されていた．しかし実際は性能がある程度に達したところで小規模量産に踏切り，順次改良を加えていくという形をとった．

SD(STAR・DATE)21C．すでに人類はラム・スクープ・シップを完成，有人亜光速船による恒星間ネットワークを実現していた．
新たに人類に与えられた生体圏は，限りない飛躍と発展を約束しているようだった．

CRUX 前史

しかし，人類はここに取り返しのつかない誤ちを犯してしまう．本来，新たな統治形態を必要とされる恒星間国家に，旧態依然とした惑星規模の政治形態を導入してしまったのだ．

恒星間社会の最大の敵は"距離"といえる．通常，地球-植民星間の連絡にはレーザー，電波などの光速通信が使用されるのだが，光の速度ですら恒星間社会にとってはあまりに遅すぎた．

人類の既知宙域は，太陽系を中心とした約30光年程度の球体であり，植民惑星はさらにその内部に点在する(太陽より5～15光年程度)．

これを結ぶ，最良の情報伝達手段として光速通信が利用されるのだが，それすらも5～15光年ほどのタイム・ラグは必至だった．

もとより，寸分の遅れすらゆるされない秒単位の情報操作を必要とされる従来の精密な統治システムが通用するはずがなかった．情報の遅れは地球-植民星間で政治，文化など多方面でギャップを生み，やがて両者の溝は深まっていった．

SD23C．ついに対立はその極に達した．アルファケンタウリを最外殻とする辺境植民星群が地球圏から独立，連合星間国家テートミラル共和国の成立を宣言したのだった．

この影響はすみやかに地球にもたらされた．為政者たちの権威の失墜はもちろん，

Bバズーカ(BEAM BAZOOKA)

エキシマ・レーザーによるパルスビーム砲．その形状が一昔前のロケット砲に酷似しているためにこの名前で呼ばれている．紫外線パルス波を使用しており，大気中での集束性は良く，高エネルギーであるため，長距離射撃にも使用することができる．

SBランチャ(SPREAD BEAM LAUNCHER)

拡散陽子ビーム連射砲．正面に対し左右約70°以内という広範囲にわたってその破壊力をもち，一度の発射で，敵のすべてにダメージを与えることができる．しかしエネルギー充塡に時間がかかるため連続使用はできない．

BライフルL(BEAM RIFLE)

赤外線連続波化学レーザー砲で，Sタイプが60mm，Lタイプが90mmの口径を持つ．大気の影響を幾分受けるため，あまり長距離射撃には向いていないが，敵を視認できる距離であれば，その破壊力は充分である．

FOOD & FUEL
ENTRANCE／EXIT
SHOP,A
SHOP,B
SPEED & POWER UP
EXCHANGE
REPAIR
DOCTOR

惑星イシスの植民拠点として惑星開発局によって設置された．しかし，ディウス帝国との関係悪化のため軍部に接収，対CRUX戦(オペレーション ゴリアテ)では傭兵部隊の補給拠点として使用される．

▲MAIN TOWN IN THE WARMIS-ISLAND
(ワーミス・アイランド第一植民市)

pio pio

▶6月号p.174の"だいすけ"さん．まあ，まあ，そう怒らないで！そういうもんは，受験勉強の合い間に，バカにしながら読めばいいじゃないですか(私のところにも1年前にはK塾やYゼミから同じようなものがきました)．こんなもんは気にしてもしょうがないんだし…．　P.S. 最近の『めぞん一刻』(マンガのほうだよ)は，ちょっとレベルダウンしていると思いませんか？
(Light Nights)

経済界への打撃は相当のものだった.

消費材の供給の大半を植民星によっていた地球経済は一夜のうちに崩壊してしまった.

このため民衆の支持を失った地球連邦政府は崩壊, やがて軍部主導による統合国家ディウス帝国が成立する.

ここに人類の既知宙域を二分する巨大勢力の誕生を迎えたのだ.

当初, 両勢力間に直接の紛争はなかった. 両勢力ともに国内の治政に手いっぱいであり,(人類の分裂は同時に多くの内乱を誘発していた)また,両者を隔てる膨大な距離はいかんともしがたかった.

しかし, 両勢力が共にとった国土拡張政策によって軍事衝突は目前のものとなっていた.

この物語は両勢力の最初の衝突点と目されている惑星イシスを舞台としている.

ディウス帝国軍　バトル・ムーバー(本編には未登場)

1 BML SHEOQUES

高機動戦用バトル・ムーバー. 人型機動メカ中最高の機動性を誇る. 半面, 重量軽減のため関節部等の装甲が薄く, 白兵戦には不向きである.

2 BMH DULLAHAN

白兵戦用バトル・ムーバー. 適度の装甲, スピード, 武装と, もっともトータル・バランスのすぐれたBMである.

その最大の特徴は唯一, 収納式のセンサークラスタを有することである. その特異な外観と戦闘能力により, テートミラル軍兵士に"首無し"と恐れられている.

3 BMR FAR–DARRIG

偵察用バトル・ムーバー. その悪魔的外見と常に帝国軍侵攻の先ぶれとして現われるため"帝国のバンシー"と呼ばれる.

全身に装備されたブドウの実のようなセンサーは探査能力の高さをものがたっている. 主な武装は右肩のミサイル・ランチャーのみであるが, 対人用としてガンマー線直接照準方式のレーダーを電子銃として転用使用も可能.

ILLUSTRATED BY KAZUMI AIDA

FROM SURFACE

GRAND FLOOR

BFI

UP

DOWN

BF2

BF3

◀ワーミス・アイランド戦略システム本部構造図

これが唯一の公開資料である. ただし, これは建造当初のものであり, CRUX反乱後若干の変更を受けた可能性もありうる.

低軌道強攻偵察プローブの報告によると, このほかに3～4箇所程度の新たな拠点を増設中らしい. また, 当初CRUXは基地最下層に設置されたのだが, 増設にともない移転, 現在位置は不明である.

pio pio

▶5月号の塩尻哲生さん, 私もあなたの意見に賛成です. そうですよ. PiOは読者とコンピュータを土台に成り立っているのですから(もちろん編集部の人達も). ファミコンをなくしてしまうか, それとも1ページぐらいにして読者のページを増す方が楽しくなるに決まっています. 編集部の方々, 考えてもらえませんか? ぜひお願いします. P.S. 今日も, ゴキブリとの戦いが始まった.

(うぎゃー!ゴキブリ!!のエキサイト・ジョン)

以上がCRUXワールドの概要です．

ここまで読んでぜひ行ってみたいと思った方，我々PiO編集部ではワーミスアイランド行きの切符を用意しました．方法は簡単，下記の入力方法に従ってプログラムを打ち込めばよいのです．RUN実行後ディスプレイを見てください．あなたの目前にワーミスの大地が広がっていることでしょう．それではCRUXにチャレンジ！

入力方法

プログラムはBASICとマシン語の２本です．まず**リスト１**(BASIC)を入力，カセットにセーブしたら**リスト２**(マシン語:9F40H～CA83H)を入力して，BASICのすぐ後にセーブしてください．

ゲームの実行は，BASICをロードしてRUNさせればマシン語をロードして勝手に始まります．

遊び方

ゲームを始めると，まず"マエノ ツヅキ？(Y／N)"と聞いてきますので，最初は"N"を入力してください．すると，キャラクタ作成に移りますので，名前とその人が乗るメカニカル・ファイター(以下M・Fと略)のタイプをそれぞれ最高５人まで決めてください．また，メンバーはゲーム中で増やすことができますので，最初から５人作る必要はありません．

あとは，画面の指示に従ってゲームを進めてください(ウーン適当…)．以下は特に注意する点です．

武器について

武器は攻撃時に目標を指定するタイプと，そうでないタイプの２つに分けられます．前者は普通のものですが，後者は一度にはほ全部の敵を攻撃することができるという非常に便利なものです．

しかし，誰かがこれを使う場合，残りのメンバーは攻撃できませんし，同じ敵には１回きりしか使うことができません(ああ，ややこしい！)ので，よく考えて使用してください．

また，それとは関係なく火力の大きい(≒値段の高い)武器ほど重くなり，持てない場合もでてきますので，そのときには町でM・Fをパワーアップします．どの程度までなら持てるか実際プレイして確かめてみてください．

データ・セーブ&ロード

このプログラムではカセットとRAMディスク(と呼べる代物でもありませんが…)の２つが使用できます．なにしろデータが多いので，この方法にしてみました．

問題の時間ですが，カセットで約20秒，RAMディスクで約３秒ほどです．

表１　人のDATA

名称	特　　徴
STR（体　力）	100が普通，攻撃を受けると減る．機動性に関係．戦闘時には水色のバーで表示される．
VIG（気　力）	100が最高，攻撃を受けると減り，相手にダメージを与えると増える．攻撃力と人の耐久力に関係．
SKI（熟練度）	STR同様機動性に関係．
EXP（経験）	100に達すると0に戻り，SKIがある程度増える．

表３　主なM・Fの特徴

名　称	特　　徴
MF・FT フライング・タイプ	機能性は高いが装甲が薄い．(パワーアップ可) あまり重い武器は持てない．
MF・AT アーマード・タイプ	装甲は厚いが機動性が低い．(スピード・アップ可) 火器は装備済であり，新たな装備はできない．
MF・LT ランド・タイプ	機動性，装甲とも中位．(パワー，スピード両方可) 武器を一通り持てる．

表２　メカのデータ

名称	内　　容
SPE(L)＊	機動性
ARM	防御力
POW(L)＊	パワー
FIR	最初から装備されている火力
DA	ダメージ(パーセント)

表４　おおまかなアドレス・マップ

アドレス	内　　容
9F40	グラフィックのDATA
BA20	3D迷路表示
BD00	キャラクタPUTサブ
BD71	バック GET，PUT
BDD6	画面クリア
BE25	弾の表示
BF3F	壁を調べる
C054	メカ表示
C0CE	スクロール・アップ表示
C153	各種表示
C212	初期設定用
C260	MAP DATA

3D迷路について

基地は地上を含め３層構造になっており，各層はこの迷路でつながっています．しかし少しかなり見づらいと思いますので，慣れないと難しいでしょう(ス…スイません…)．

また，上下に行ける場所は行かなくても場所と真っすぐ前方にあるものだけしか表示しませんので，特に注意してください．それから町の中の黄色い壁は門なので，それにぶつかるように進むと中に入れます．

その他

食料，燃料，が無くなるか，または全員死んでしまうとゲーム・オーバーです．

敵のロボットには賞金がかかっていますので，町に行けば倒した数や種類に応じて金貨がもらえます．

地表では水中を進むことはできません．

敵は両端にいる人（M・F表示エリアで見て)にはあまり攻撃してきません．当然ながら１，２人の場合は関係ありません．

プログラムについて

残る敵は１機！

プログラムはBASICとマシン語です．マシン語では主に画面表示を行なっており，キャラクタ，マップ・データもすべてマシン語です．

製作当初は省メモリを心がけていたのですが，結局だらだら長いものになってしまいました．無駄もかなりあると思います．しかし，やはりグラフィック・データが長い…．

最後に

はっきり言って文章を書くのは苦手なんです．そのため，説明でわからないところがあるかもしれませんが，実際にプレイしてご理解してください．

実はこのゲーム，最初，シミュレーションのつもりで作っていたのが，いつのまにかロールプレイングになってしまったというとんでもないしろものです．だからデータは多いし，たいしたストーリーもない，その上プログラムのスパゲティ化なんてことは…ウーン，苦しい言いわけ…(かなり苦しい)．

次作はアクション・ゲームでもと思っています．多分移植になるでしょう．ぜひオールマシン語で完成させたいですネ．一度でいいから…．

◘参考文献

"PC-Techknow 8800Vol.1"，アスキー出版

■プログラム・インフォメーション

項目	内容
言　語	BASIC マシン語　9F40～CA83
面白さ	！！！！！
動き・操作性	→→→→
サウンド	♪♪♪
編集部評	３Dメイズ，豊富なキャラクタなど画面が変化に富んでいて飽きさせない！操作性も良く初心者にも充分楽しめる好シミュレートR.P.G.（K₃）

特集　戦闘コンピュータCRUXを破壊せよ！

リスト1　CRUX　BASICリスト

```
1 '┌─────────────────┐
2 '| SF R.P.G for PC-88|
3 '|    [ C R U X ]    |
4 '|ﾏｼﾝｺﾞ  &H9F40-&HCA83|
5 '└─────────────────┘
10 CLEAR ,&H98FF:POKE &HD3A0,0
20 GOSUB 230:CONSOLE,,0,1:COLOR 7:LOCATE 10,8:PRINT"----- C R U X -----"
30 COLOR 4:LOCATE 13,12:PRINT"ﾏｼﾝｺﾞ ﾛｰﾄﾞﾁｭｳ"
40 K$="R"+CHR$(13)+CHR$(2):GOSUB 9700
50 GOTO 2000 '■ ﾒｲﾝ ﾍ ■
60 '■■ SUB 1 ■■
70 *S.A
80 BEEP 1:FOR NN=0 TO SO:A=A:NEXT
90 BEEP 0:RETURN
100 *S.B
110 FOR NN=0 TO SO:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
120 RETURN
130 *SA
140 FOR S=1 TO 8:SO=5:GOSUB *S.A:NEXT
150 RETURN
160 *SB
170 FOR S=1 TO 8:SO=15:GOSUB *S.B:NEXT
180 RETURN
190 *SC
200 FOR I=0 TO 3
210 SOU=0:GOSUB *SA:FOR L=0 TO 60:NEXT
220 NEXT:RETURN
230 SCREEN ,3:WIDTH 40:RETURN
240 SCREEN ,0:WIDTH 80:CONSOLE 20,5:CLS:RETURN
250 CONSOLE 0,13:CLS:CONSOLE 20,25:CLS:RETURN
260 U=USR1(256):GOSUB *PM:GOSUB *PA:GOSUB *PS:RETURN
270 '
280 FOR L=0 TO 1
290 AM(NM,L*2)=(AD(AG(0,NM)-1,L*2)+60*AM(NM,5+L))*(100-AM(NM,4))/100
300 AM(NM,L*2+1)=AD(AG(0,NM)-1,L*2+1)*(100-AM(NM,4))/100
310 NEXT:RETURN
320 FOR L=0 TO 1
330 EN(NE,L*2)=(AD(EG(0,NE)-1,L*2)+60*EN(NE,5+L))*(100-EN(NE,4))/100
340 EN(NE,L*2+1)=AD(EG(0,NE)-1,L*2+1)*(100-EN(NE,4))/100
350 NEXT:RETURN
360 LINE(13,120)-(395,143),0,BF
370 U=USR3(1):RETURN
380 POKE &HC0CF,SH(2)
390 SI=USR7(SH(0)*256+SH(1))-SH(0)*256
400 LINE(512,48)-(543,63),7,B
410 RETURN
420 POKE &HBFFD,IY:POKE &HBFFE,IX
430 POKE &HBFFF,DI:POKE &HBFF3,SH(11)
440 S=USR8(FLO):G=INT(PEEK(&HBA10)/16)
450 RETURN
460 *KS
470 U=USR(0):KC=0:X=POS(0):L=0
480 LOCATE X+L:KA$=INPUT$(1):SO=5:GOSUB *S.A:KA=VAL(KA$):KB=ASC(KA$)
490 IF KB=29 THEN KS=KS-1*(L>0):L=L+1*(L>0):PRINT CHR$(29);" ";:KC=INT(KC/10)
500 IF KB<58 AND KB>47 AND KS<>0 THEN LOCATE X+L:PRINT KA$;:KS=KS-1:L=L+1:KC=KC*10+KA
510 IF KB<>13 THEN 480
520 PRINT:KS=2:RETURN
530 *KY
540 U=USR(0):KF=1:KC$=" ":X=POS(0)+6
550 PRINT"(Y/N) ";:SO=5:GOSUB *S.A
560 LOCATE X+1:KA$=INPUT$(1):SO=5:GOSUB *S.A:KB=ASC(KA$)
570 IF INSTR("YyNn",KA$) THEN LOCATE X:PRINT KA$;:KC$=KA$
580 IF KB<>13 THEN 560
590 IF INSTR("Yy",KC$) THEN KF=0
600 PRINT:RETURN
610 *TIM
620 FOR TIT=0 TO 700:NEXT:RETURN
630 *PS
640 COLOR 7:LOCATE 57,15:PRINT USING"GOLD: #####";SH(3)
650 LOCATE 57:PRINT"FOOD:":LOCATE 57:PRINT"FUEL:"
660 LINE(GE,130)-(GE,134),0:X=SH(4)/30+500:LINE(X,130)-(X,134),2:GE=X
670 LINE(GU,138)-(GU,142),0:X=SH(5)/30+500:LINE(X,138)-(X,142),4:GU=X
680 RETURN
690 *CM
700 IF PEEK(&HF001) THEN 740
710 COLOR 2:LOCATE 0,23:PRINT"CAPS key ｦ ﾛｯｸ ｼﾃｸﾀﾞｻｲ｡
720 IF PEEK(&HF001)=0 THEN 710
730 COLOR 7:LOCATE 0,23:PRINT SPC(23)
740 U=USR(0):LOCATE ,,0:CA$=INPUT$(1)
750 SO=5:GOSUB *S.A:CC=INSTR(CO$,CA$)
760 IF CC=0 THEN 700
770 LOCATE,,1:RETURN
780 *MS
790 LOCATE 3:FOR M=1 TO LEN(M$)
800 PRINT MID$(M$,M,1);:BEEP 1:BEEP 0
810 FOR TI=0 TO 10:NEXT:NEXT
820 PRINT:GOSUB *TIM
830 RETURN
840 *PEA
850 FOR Y=0 TO 1:FOR J=0 TO 4:X=Y*5+J
860 IF X>RH THEN 910
870 P=EG(0,X)-1:LOCATE 2+9*J,2+5*Y
880 COLOR 7:PRINT USING"##.";X+1;
890 IF EN(X,4)<0 THEN COLOR 2:PRINT"------" ELSE COLOR 3:PRINT AF$(P)
900 IF FG THEN GOSUB 1200
910 NEXT:NEXT:RETURN
920 *PEB
930 FOR X=0 TO 5:IF X>RH THEN 980
940 LOCATE 2+9*X,2
950 COLOR 7:PRINT USING"##.";X+1;
960 IF EN(X,4)<0 THEN COLOR 2:PRINT"------" ELSE COLOR 4:PRINT AF$(EG(0,X)-1)
970 IF FG THEN GOSUB 1280
980 NEXT:RETURN
990 *PA
1000 U=USR4(VARPTR(AG(0,0)))
1010 FOR X=0 TO 4
1020 COLOR 7:LOCATE 2+X*10,14
1030 IF X>SH(8)-1 THEN PRINT SPC(8):GOTO 1060
1040 PRINT USING"#.";X+1;:COLOR 4:PRINT USING"&      &";PI$(X)
1050 IF FG THEN GOSUB 1330
1060 NEXT:FG=0:CLS
1070 RETURN
1080 *PE
1090 U=USR5(VARPTR(EG(0,0)))
1100 RETURN
1110 *PM
1120 COLOR 7:LOCATE 2,1:PRINT"P--STR:VIG:SKI:EXP  M--SPE(L):ARM:POW(L):FIR:DA"
1130 U=USR5(1):FOR NP=0 TO SH(8)-1
1140 COLOR 7:PRINT SPC(3);NP+1;".NAME:";:COLOR 2:PRINT USING"&      &";PI$(NP);
1150 COLOR 7:PRINT "   M.F TYPE:";:COLOR 2:PRINT USING"&      &";AF$(AG(0,NP)-1)
1160 COLOR 1:PRINT SPC(5);USING"### ### ###   ###(#) ### ###(#) ### ##";PI(NP,0);PI(NP,1);PI(NP,2);PI(NP,3);AM(NP,0);AM(NP,5);AM(NP,1);AM(NP,2);AM(NP,6);AM(NP,3)+FD(AG(1,NP),0);AM(NP,4)
1170 U=USR5(NP+2)
1180 NEXT:RETURN
1190 '■■ ｸﾞﾗﾌ ■■
1200 M=24+80*(X MOD 5):N=46+40*INT(X/5)
1210 IF EN(X,4)<0 THEN LINE(M,N)-(M+50+200*BDM,N+1),0,BF:RETURN
1220 P=EG(0,X)-1:K=(AD(P,0)+AD(P,1)+AD(P,2)+AD(P,3)+60*(EN(X,5)+EN(X,6)))/40
1230 L=K-K*EN(X,4)/100
1240 IF BDM=0 AND K>50 THEN L=50+(EN(X,4)>0):K=40
1250 LINE(M+K,N)-(M+L,N+1),2,BF:LINE-(M,N),4,BF
1260 RETURN
1270 '
1280 H=EN(X,4):M=24+80*X:N=46
1290 IF H<0 THEN LINE(M,N)-(M+50,N+5),0,BF:RETURN
1300 R=PE(X,2):S=PE(X,0):C=EG(0,X)-1
1310 GOSUB 1360:RETURN
1320 '
1330 H=AM(X,4):M=24+80*X:N=138
1340 R=PI(X,2):S=PI(X,0):C=AG(0,X)-1
1350 GOSUB 1360:RETURN
1360 K=(AD(C,0)+AD(C,1)+AD(C,2)+AD(C,3)+60*(AM(X,5)+AM(X,6)))*R/5000
1370 L=K-K*H/100
1380 IF K>50 THEN K=50:L=50+(H>0)
1390 LINE(M+K,N)-(M+L,N+1),2,BF:LINE-(M,N),4,BF
1400 S=S/2:N=N+4
1410 LINE(M+50,N)-(M+S,N+1),2,BF:LINE-(M,N),5,BF
1420 RETURN
1430 '■■ USRｶﾝｽｳ ﾁｪﾝｼﾞ ■■
1440 DEF USR5=&HC1D9:DEF USR6=&HC181
1450 DEF USR7=&HC0CE:DEF USR8=&HBA20
1460 RETURN
1470 DEF USR5=&HC077:DEF USR6=&HC165
1480 DEF USR7=&HC153:DEF USR8=&HBF00
1490 DEF USR9=&HBED7
1500 RETURN
2000 '■■ ﾒｲﾝ ■■
2010 CONSOLE 0,25,0,1:COLOR ,0
2020 FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT
2030 DEFINT A-N,P-Z:DEF FNA(X)=INT(RND(1)*X):DEF FNB(X)=RND(1)*X
2040 DIM SH(15),AM(4,6),PI(4,5),AG(2,4),ID(21)
2050 DIM EN(10,6),PE(4,3),EG(2,9),AD(21,6),FD(13,2),BP(4),HM(4,2),HE(10),EM(2),AM$(13),PI$(4),AF$(21)
2060 RANDOMIZE(VAL(MID$(TIME$,4,2)+RIGHT$(TIME$,2)))
2070 DEF USR0=&H35D9:DEF USR1=&HBDD6
2080 DEF USR2=&HC197:DEF USR3=&HBD8C
2090 DEF USR4=&HC054:DEF USR5=&HBD71
2100 DEF USR6=&HC21E:DEF USR7=&HC212
2110 KS=2:GU=500:GE=500
2120 GOSUB 10000:GOSUB 230
2130 GOSUB 15010:GOSUB 240
2140 IF SH(9) THEN 2470
2150 '
2160 GOSUB 1430
2170 GOSUB 260:GOSUB 380
2180 COLOR 7:CLS:PRINT"[COMMAND]  ﾃﾝｷｰ-8ﾎｳｺｳ:(ｿﾉ ﾎｳｺｳ ﾆ ｲｸ)"
2190 LOCATE 11:PRINT"E:(ｺｳｶﾝ)  D:(ｸｽﾘ) R:(ｼｭｳﾘ)  I:(ﾒｶﾉ DATA)  Q:(ｵﾜﾘ&ｾｰﾌﾞ)":CO$="1234 6789EDRIQ"
2200 LOCATE 30,20:GOSUB *CM
2210 IF CC<10 THEN 2240
2220 ON CC-9 GOSUB *EX,*DR,*RP,*INF,*SV
2230 GOTO 2170
2240 A=INT(CC/3.1):X=SH(0):Y=SH(1)
2250 SH(1)=SH(1)+1-A:SH(0)=SH(0)+CC-3*A-2:GOSUB 380
2260 IF SI=0 THEN BEEP:SH(0)=X:SH(1)=Y
2270 GA=11-SI:IF GA>4 THEN GA=1
2280 SH(5)=SH(5)-GA*SH(8)/2:SH(4)=SH(4)-SH(8)
2290 IF SH(5)<0 OR SH(4)<0 THEN *ENDS
2300 GOSUB 660
2310 IF SI=4 OR SI=6 THEN 2390
2320 IF SI=1 THEN BBF=0:GOSUB 4400:GOTO 2160
2330 IF FNA(9-SH(2)+EM(SH(2))/4-GA)=0 THEN EM(SH(2))=EM(SH(2))+1:REF=0:GOTO 2360
2340 IF FNA(15+SH(2)*15)=0 THEN REF=1:GOTO 2360
2350 GOTO 2200
2360 GOSUB 4010:IF FD THEN *ENDS
2370 GOTO 2160
2380 '
2390 COLOR 7:CLS:PRINT" ﾅｶ ﾆ ﾊｲﾘ ﾏｽｶ?";
2400 GOSUB *KY:IF KF THEN 2180
2410 '■■ 3D ﾒｲﾛ ■■
2420 U=USR1(1):RESTORE 15640:N=0
2430 READ X,Y,D:IF SH(0)<>X OR SH(1)<>Y THEN N=N+1:GOTO 2430
2440 RESTORE 15650:FOR I=0 TO N:READ SH(0),SH(1),SH(12):NEXT
2450 SH(2)=SH(2)+(SH(12)>0):POKE &HE3C1,0
2460 SH(9)=1+2*(N=0):SH(11)=0
2470 GD=&H5C:IF SH(9)=-1 OR SH(2)=2 THEN GD=&H5E:GOSUB 1430
2480 IF SH(11) THEN GD=&H5D
2490 POKE &HBA25,GD:GOSUB 1430
2500 IX=SH(0):IY=SH(1):FLO=SH(12):DI=0:FI=0
2510 GOSUB 260:U=USR1((-(SH(2)=2)-2*(SH(9)=-1))*256+1):GOSUB 420
2520 COLOR 7:CLS:PRINT"[COMMAND]  4:(ﾋﾀﾞﾘ ｦ ﾑｸ) 6:(ﾐｷﾞ ｦ ﾑｸ)  5:(ｽｽﾑ)  2:(ｵﾘﾙ) 8:(ｱｶﾞﾙ)"
2530 LOCATE 11:PRINT"E:(ｺｳｶﾝ)  D:(ｸｽﾘ) R:(ｼｭｳﾘ)  I:(ﾒｶﾉ DATA)  Q:(ｵﾜﾘ&ｾｰﾌﾞ)":CO$="64528YEDRIQ":COLOR 3
2540 LOCATE 0,22
2550 IF G>7 AND G<15 THEN PRINT"ｲﾗｯｼｬｲ｡ﾅﾆｶ ｺﾞﾖｳﾃﾞｽｶ? ([Y]key)"
2560 IF G=7 THEN PRINT"ｿﾄ ﾆ ﾃﾞﾏｽｶ? ([Y]key)"
2570 PRINT SPC(30)
2580 GOSUB *CM
2590 IF CC>6 THEN ON CC-6 GOSUB *EX,*DR,*RP,*INF,*SV:GOTO 2510
2600 IF CC<3 THEN DI=DI+CC*2-1:DI=DI+4*(DI>3):GOTO 2650
2610 IF CC=3 AND S<>255 THEN IX=IX-(1-DI)*(DI<3):IY=IY+(2-DI)*(DI MOD 2):GOTO 2650
2620 IF CC=4 AND(G=2 OR G=3) THEN FLO=FLO+1:GOTO 2650
2630 IF CC=5 AND(G=1 OR G=3) THEN FLO=FLO-1:GOTO 2650
2640 IF CC=6 THEN 2910
2650 IY=IY+(IX<0)-(IX>16):SH(1)=IY
2660 IX=IX-16*((IX<0)-(IX>16)):SH(0)=IX
2670 SH(12)=FLO:GOSUB 420
2680 IF CC<>3 THEN 2540
2690 AD=&HDF00+FLO*256+IY*16+IX
2700 GA=PEEK(AD):POKE AD,GA+1
2710 IF G=6 AND SH(11)=0 THEN 2830
2720 IF G=5 THEN BBF=1:GOSUB 4410:GOTO 2510
2725 IF G=4 THEN IF SH(15-FLO)=0 THEN 2995
2730 SH(5)=SH(5)-SH(8)/4:SH(4)=SH(4)-SH(8)/4
2740 IF SH(5)<0 OR SH(4)<0 THEN *ENDS
2750 GOSUB 660
2760 IF SH(9)<0 THEN 2540
2770 IF FNA(8+GA*3-SH(11)*3)=0 THEN REF=0:GOTO 2800
2780 IF FNA(25+SH(2)*20)=0 THEN REF=1:GOTO 2800
2790 GOTO 2540
2800 GOSUB 4010:IF FD THEN *ENDS
2810 GOTO 2510
2820 '
2830 CLS:COLOR 2:PRINT"ｹｲﾎｳ ｾﾝｻｰ ﾆ ﾋｯｶｶｯﾀ!!"
2840 FOR L=0 TO 2
2850 FOR I=0 TO 4:SO=10:GOSUB *S.B:SO=5:
```

pio pio

▶突然でくが，アナログ派の"ち"さん．デジタルというのもなかなかでくよ～．実は私このたび，CDプレーヤーを買っちゃいまして，ありためて科学技術のスゴさを実感しておりんぱす…ハズしました．

（小森まなみ「HERTZ」を買った人手あげて，あ，Tヤスカです）

```
GOSUB *S.A:NEXT
2860 FOR I=0 TO 50:NEXT
2870 NEXT:U=USR1(1):SH(11)=1
2880 POKE &HBA25,&H5D
2890 GOTO 2510
2900 '■ ミセニ ハイル・ソトニ デ゛ル ■
2910 IF G<7 OR G=15 THEN 2540
2920 CLS:ON G-6 GOTO 2960,6800,6950,7070
,7220,7320,7420,7530
2930 COLOR 3:M$="マク ト゛ウソ゛。":GOSUB *MS
2940 GOTO 2510
2950 '
2960 U=USR1(1):CLS
2965 RESTORE 15650:N=0
2970 READ X,Y,D:IF SH(0)<>X OR SH(1)<>Y
THEN N=N+1:GOTO 2970
2975 RESTORE 15640
2980 FOR I=0 TO N:READ SH(0),SH(1),SH(2)
:NEXT
2985 SH(9)=0:GOTO 2160
2990 '
2995 COLOR 7:CLS:DEF USR9=&HCA48:U=USR9(
FLO)
2996 LOCATE ,23:PRINT"シラヘ゛テ ミマスカ?";:GOSU
B *KY
2997 CLS:IF KF THEN 2510
3000 IF FLO THEN 3010
3001 LINE(10,155)-(52,174),1,BF:CONSOLE
22,2:CLS
3002 U=USR2(19):LOCATE 8,20:COLOR 5:PRIN
T USING"&      &カ゛ オイテアル。";AF$(19)
3005 COLOR 7:LOCATE 2,23:PRINT"ノリマスカ ?";
:GOSUB *KY:IF KF THEN 3009
3006 GOSUB 7720:IF NM<0 THEN 3009
3007 SH(15)=1:ID(19)=1:AG(0,NM)=20
3008 FOR I=4 TO 6:AM(NM,I)=0:NEXT:GOSUB
280:GOSUB *PA
3009 CONSOLE 20,5:LINE(10,155)-(52,174),
0,BF:GOTO 2510
3010 DEF USR9=&HCA00:U=USR9(0):GOSUB *SC
3011 FOR I=0 TO 500:COLOR=(0,6):BEEP 1:C
OLOR=(0,0):BEEP 0:A=A:NEXT
3015 SH(13)=1:GOTO 2840
3020 '
3030 *INF'■ メカノ DATAヲ ミル ■
3040 U=USR1(257)
3050 N=0:CO$="01":GOTO 3100
3060 CLS:COLOR 7:LOCATE 3,22:PRINT"セイノウD
ATA [0]=オワリ [1]=ツキ゛";:GOSUB *CM
3070 IF CC-1=0 THEN U=USR1(1):GOSUB 250:
RETURN
3080 N=-(N+1)*(N<20)
3090 IF N>4 AND ID(N)=0 THEN 3080
3100 COLOR 7:U=USR6(N)
3110 LOCATE 63,3:PRINT USING"NAME:&      &
";AF$(N)
3120 LOCATE 57,7:PRINT USING"SPE:####  A
RM:####";AD(N,0);AD(N,1)
3130 LOCATE 57,9:PRINT USING"POW:####  F
IR:####";AD(N,2);AD(N,3)
3140 GOTO 3060
3150 *EX'■ コウカン ■
3160 CLS:COLOR 7:U=USR(0)
3170 PRINT" タ゛レカ゛? No=";:GOSUB *KS:N1=KC
3180 PRINT" タ゛レト ? No=";:GOSUB *KS:N2=KC
3190 IF N1*N2=0 THEN RETURN
3200 IF N1>SH(8) OR N2>SH(8) THEN 3160
3210 N1=N1-1:N2=N2-1
3220 PRINT"  ナニヲ?(0=イチ 1=メカ 2=フ゛キ 3=シールト
") No=";:GOSUB *KS:IF KC>3 THEN 3160
3230 ON KC GOTO 3260,3290,3290
3240 FOR I=0 TO 4:SWAP PI(N1,I),PI(N2,I)
3250 NEXT:SWAP PI$(N1),PI$(N2)
3260 FOR I=0 TO 6:SWAP AM(N1,I),AM(N2,I)
3270 NEXT:SWAP AG(0,N1),AG(0,N2)
3280 GOTO 3340
3290 N=AG(KC-1,N1):NM=N2:GOSUB 7660
3300 IF KF THEN 3160
3310 N=AG(KC-1,N2):NM=N1:GOSUB 7660
3320 IF KF THEN 3160
3330 SWAP AG(4-KC,N1),AG(4-KC,N2)
3340 FOR I=1 TO 2:SWAP AG(I,N1),AG(I,N2)
:NEXT
3350 GOSUB *PM:GOSUB *PA
3360 GOTO 3160
3370 *DR'■ クスリヲ ノム ■
3380 CLS:IF SH(7)=0 THEN COLOR 6:M$="クスリ
ハ アリマセン!!":GOSUB *MS:RETURN
3390 GOSUB 7720:IF NM<0 THEN RETURN
3400 PRINT PI$(NM);"サン、クスリ ハ イクツ ノミマスカ ?
 (クスリハ";SH(7);"アリマス。) ";:GOSUB *KS
3410 IF SH(7)<KC THEN 3390
3420 PI(NM,0)=PI(NM,0)+(5+FNA(2))*KC
3430 IF PI(NM,0)>100 THEN PI(NM,0)=100
3440 GOSUB *PM:SH(7)=SH(7)-KC
3450 GOTO 3380
3460 *RP'■ シュウリ ■
3470 CLS:IF SH(6)=0 THEN COLOR 6:M$="シュウ
リ パーツハ アリマセン!!":GOSUB *MS:RETURN
3480 GOSUB 7720:IF NM<0 THEN RETURN
3490 PRINT PI$(NM);"サン、パーツ ヲ イクツ ツカイマスカ
 ? (パーツハ";SH(6);"アリマス。) ";:GOSUB *KS
3500 IF SH(6)<KC THEN 3480
3510 AM(NM,4)=AM(NM,4)-(5+FNA(2))*KC
3520 IF AM(NM,4)<0 THEN AM(NM,4)=0
3530 GOSUB 280:GOSUB *PM:SH(6)=SH(6)-KC
3540 GOTO 3470
4000 '■ テキ ■
4010 CLS:COLOR 2:LOCATE 25,20
4020 IF REF THEN PRINT"MECHANICAL FIGHTE
R"; ELSE PRINT"ISLAND GUARDS";
4030 PRINT" セッキン !!":GOSUB *SC
4040 FOR I=0 TO 9:EG(0,I)=0:NEXT
4050 SW=SH(2)*2+SH(9)
4055 IF SH(0)>15 AND SH(0)<26 AND SH(1)>
12 AND SH(1)<21 AND SH(2)=0 AND SH(13) T
HEN SW=SW+4+FNB(1):EM(0)=0
4060 ON REF+1 GOSUB *EA,*EB
4070 BDM=0:GOSUB *FI
4080 RETURN
4090 *EA
4100 TF=0
4110 RH=FNA(4)+2+SW:IF RH>9 THEN RH=9
4120 N=FNA(3+SW)+1:RO=8+SW*3-FNA(4+SW-N)
4130 FOR NE=0 TO RH
4140 EN=RO-FNA(N):IF EN>20 THEN EN=20
4150 EG(0,NE)=EN
4160 EG(1,NE)=AD(EN-1,5):EG(2,NE)=AD(EN-
1,6)
4170 EN(NE,4)=FNB(1)*FNB(20)
4180 EN(NE,5)=0:EN(NE,6)=0
4190 GOSUB 320
4200 NEXT:RETURN
4210 *EB
4220 RH=FNB(4):FJ=RND(1)
4230 N=(FNA(3)+1)*1.5:TF=1+FNB(1)*(N=2)
4240 FOR NE=0 TO RH
4250 EN=-3*(N=2)+FNA(N):EG(0,NE)=EN+1
4260 F=-(EN<>2):EN(NE,4)=FNB(1)*FNB(10)
4270 R=(FNB(SW+1-TF)+1)*F
4280 IF R>4 THEN R=4+4*FNB(1)
4290 EG(1,NE)=R
4300 R=FNA(SW)/2+1:EG(2,NE)=(R-8*(R>0))*
F
4310 EN(NE,5)=FNB(SW)/2*-(EN<>1)
4320 B=FD(EG(1,NE),2):M=FD(EG(2,NE),2):I
F B<M THEN B=M
4330 M=EG(0,NE)-1:IF M>2 THEN M=M-3
4340 EN(NE,6)=(B+M)/2*F
4350 IF EN(NE,6)>3 THEN 4270
4360 PE(NE,0)=90+FNB(10):PE(NE,1)=FNB(50
)+50
4370 PE(NE,2)=(SW*2+3)*(7-TF)*(9+FNB(5))
/10
4380 GOSUB 320
4390 NEXT:RETURN
4400 '■ B.D & CRU ■
4410 GOSUB *SC:BDM=1:REF=0:RH=0
4420 FOR L=0 TO 2
4430 FOR I=0 TO 9:EG(L,I)=0:NEXT
4440 NEXT:EG(0,0)=22-BBF
4450 EN(0,4)=0:EN(0,6)=0:EN(0,5)=SH(2)+F
NA(1.2-BBF)
4460 NE=0:GOSUB 320
4470 GOSUB *FI:IF FD THEN *ENDS
4480 CLS:FU=(FNA(5)+4)*100
4490 IF EN(0,4)>=0 THEN 4610
4500 IF BBF THEN *GOV
4510 IF FNA(5)=0 OR FU+SH(5)>3000 THEN 4
570
4520 M$="ネンリョウ"+STR$(FU)+" カ゛ テニハイッタ!"
4530 COLOR 6:GOSUB *MS
4540 FOR I=1 TO FU/10
4550 SH(5)=SH(5)+10:GOSUB 660
4560 BEEP 1:BEEP 0:NEXT
4570 IF SH(0)>10 AND SH(0)<14 AND SH(1)>
11 AND SH(1)<15 AND SH(2)=1 AND SH(14)=0
 THEN SH(14)=1:COLOR=(1,3):GOSUB *SB:COL
OR=(1,1):GOSUB *SB:DEF USR9=&HCA18:U=USR
9(0)
4575 D=4+(SH(0)=25 AND SH(1)=21)
4580 AD=&HDA00:FOR I=0 TO SH(2)-1:X=16-I
*4:AD=AD+X^2*2:NEXT
4590 AD=AD+SH(1)*(16-4*SH(2))+INT(SH(0)/
2):B=15*(SH(0) MOD 2)
4600 POKE AD,D*(16-B) OR (PEEK(AD) AND 1
5*(1+B))
4610 GOSUB 380:RETURN
4620 *FI'■ セントウ メイン ■
4630 FI=1:FR=1:FG=1:RN=RH+1:NA=0
4640 GOSUB 1470:GOSUB 250:U=USR1(0)
4650 IF BDM=0 THEN FOR L=0 TO -(RH>4):U=
USR3(L+2):NEXT
4660 FOR I=0 TO 4:PI(I,5)=0:NEXT
4670 FOR I=0 TO 4:BP(I)=-1:NEXT
4680 GOSUB *PE:ON REF+1 GOSUB *PEA,*PEB:
GOSUB *PA
4690 IF FD THEN RETURN
4700 COLOR 7:CLS:PRINT"[COMMAND] :A(タタカウ
) :R(ニケ゛ル) :T(ナカマニ サソウ)":CO$="ART"
4710 LOCATE 25,20:GOSUB *CM
4720 ON CC GOSUB *AT,*RA,*TA
4730 IF FR THEN 4670
4740 RETURN
4750 '
4760 *AT '■ コウケ゛キ ■
4770 CLS:TF=0
4780 GOSUB 6270:IF FR=0 THEN 5660
4790 GOSUB *PE:NM=0
4800 NA=AG(1,NM)-4:IF NA<0 OR NA>2 THEN
NA=0
4810 COLOR 3:LOCATE 10*NM+4,14:PRINT USI
NG"&      &";PI$(NM)
4820 CLS:COLOR 7:PRINT USING" &      &サン
";PI$(NM)
4830 ON 2+(NA<>0)-PI(NM,5) GOTO 4850,488
0
4840 NA=0:COLOR 2:PRINT"   コウケ゛キ テ゛キマセン!
!":SO=30:GOSUB *S.A:SO=50:GOSUB *S.A:GOT
O 4930
4850 PRINT USING"&        &ヲ ツカイマスカ? ";AM
$(NA+4);
4860 GOSUB *KY:IF KF THEN NA=0
4870 GOTO 4930
4880 PRINT"ト゛ノ テキ ヲ コウケ゛キ シマスカ ? (No=? 0
=シナイ) ";:KS=2:GOSUB *KS
4890 IF KC=0 THEN 4920
4900 IF KC>RH+1 THEN 4820
4910 IF EN(KC-1,4)<0 THEN 4820
4920 BP(NM)=KC-1
4930 COLOR 4:LOCATE 10*NM+4,14:PRINT USI
NG"&      &";PI$(NM)
4940 IF NM<SH(8)-1 AND NA=0 THEN NM=NM+1
:GOTO 4800
4950 *BT '■ セントウ ■
4960 CLS:COLOR 2:LOCATE 22:PRINT"XXXXXX
 B A T L E  XXXXXX":GOSUB *SB
4970 FU=0:IF NA=0 THEN 5160
4980 COLOR 6:LOCATE 22:PRINT PI$(NM);" カ
゛ ";AM$(NA+4);" ヲ ツカッタ !!":GOSUB *SA
4990 GOSUB 5860:PI(NM,5)=1
5000 ON NA GOTO 5010,5040
5010 FOR I=1 TO 5:U=USR8(FNB(RH)):FOR L=
0 TO 5
5020 N=FNB(RH):U=USR6(N):SO=1:GOSUB *S.B
:U=USR6(N)
5030 NEXT:NEXT:GOTO 5070
5040 N=FNB(RH):FOR I=1 TO 10:U=USR8(N):C
OLOR=(0,1)
5050 FOR L=2 TO 6-I:SO=10:GOSUB *S.A:NEX
T
5060 U=USR6(N):COLOR=(0,0):NEXT
5070 FOR NE=0 TO RH
5080 IF EN(NE,4)<0 THEN 5140
5090 B=BDM:BDM=1:GOSUB 5750:BDM=B
5100 IF FNA(SPE/SPM*(NA-1)) THEN 5140
5110 COLOR 5:PRINT AF$(EG(0,NE)-1);USING
":##";NE+1;:PRINT"----";
5120 HIM=FD(NA+4,0):GOSUB 6050:IF F THEN
 5140
5130 GOSUB 5990:GOSUB *SA
5140 NEXT:NA=0
5150 GOTO 5270
5160 FOR NM=0 TO SH(8)-1
5170 IF BP(NM)<0 THEN 5260
5180 NE=BP(NM):GOSUB 5860:GOSUB 5750
5190 IF RND(1)*(15-(SPM-SPE)/3)>4 THEN C
OLOR 6:PRINT"   MISS!!";:GOSUB 5940:PRIN
T:SO=50:GOSUB *S.B:EI=SPE/SPM*7:GOTO 525
0
5200 U=USR6(NE)
5210 COLOR 5:PRINT"   HIT !!";:GOSUB 594
0:HM(NM,2)=HM(NM,2)+FNA(4):U=USR6(NE)
5220 GOSUB 6050:IF F THEN 5240
5230 GOSUB 5990:GOSUB *SA
5240 EI=SPE/SPM*15
5250 PI(NM,4)=PI(NM,4)+EI:EX=0
5260 NEXT
5270 FU=1:FOR NE=0 TO RH
5280 IF EN(NE,4)<0 THEN 5380
5290 NM=FNB(SH(8)-1)
5300 GOSUB 5750:GOSUB 5860
5310 IF FNB(15-(SPE-SPM)/3)>4 THEN COLOR
 4:PRINT"   MISS!!";:GOSUB 5960:PRINT:SO
=25:GOSUB *S.A:GOTO 5380
5320 U=USR7(NM):COLOR 2:PRINT "   HIT !!
";:GOSUB 5960:U=USR7(NM):HM(NM,2)=HM(NM,
2)-FNA(7)
5330 IF FNA(FD(AG(2,NM),2)+6) THEN IF FN
A(FD(AG(2,NM),0)-HIE)<8 THEN PRINT"シールト゛
カ゛ フキトンタ゛!!":AG(2,NM)=0:GOTO 5370 ELSE P
RINT"シールト゛ホ゛ウキ゛ョ !":SO=20:GOSUB *S.A:GOT
O 5380
5340 DA=(HIE/DUM)*(40+RND(1)*20):IF DA>1
00 THEN DA=100
5350 PRINT"ヒカ゛イ ";DA:HM(NM,0)=HM(NM,0)+D
A
5360 HM(NM,1)=HM(NM,1)+DA/PI(NM,1)*50
5370 GOSUB *SB
5380 NEXT
5390 NM=0
5400 VI=PI(NM,1)+HM(NM,2):PI(NM,1)=VI
5410 IF VI>100 THEN PI(NM,1)=100
5420 IF VI<1 THEN PI(NM,1)=1
5430 PI(NM,0)=(HM(NM,1)-PI(NM,0))*(PI(NM
,0)>HM(NM,1))
5440 IF HM(NM,0)=0 THEN 5530
5450 AM(NM,4)=AM(NM,4)+HM(NM,0)
5460 IF AM(NM,4)<100 AND PI(NM,0) THEN 5
520
5470 COLOR 2:PRINT USING"   &      & カ゛
 ヤラレタ!";PI$(NM):BEEP:SH(8)=SH(8)-1
5480 GOSUB 6090:IF SH(8)=0 THEN *ENDS
5490 GOSUB 360:FG=1:GOSUB *PA
5500 IF NM=<SH(8)-1 THEN 5400
5510 GOTO 5540
5520 GOSUB 280:X=NM:GOSUB 1330
5530 FOR I=0 TO 2:HM(NM,I)=0:NEXT
5540 IF NM<SH(8)-1 THEN NM=NM+1:GOTO 540
0
5550 FOR NE=0 TO RH:X=NE
5560 IF EN(NE,4)<0 OR HE(NE)=0 THEN 5630
5570 EN(NE,4)=EN(NE,4)+HE(NE):HE(NE)=0
5580 IF EN(NE,4)<100 THEN GOSUB 320:GOTO
```

pio pio

▶ 6月号p.176の "だいすけ" さん.『5-2 黒!!』
(「0から9まで」はもしかして「0から7まで」の間違いではないかと思う "SoL")

リスト1　CRUX　BASICリスト

```
 5620
5590 RN=RN-1:COLOR 7:PRINT USING"     ﾃｷ
##  ｹﾞｷﾊ !!";NE+1:BEEP
5600 IF REF=0 THEN SH(10)=SH(10)+AD(EG(0
,NE)-1,4):ID(EG(0,NE)-1)=1
5610 EN(NE,4)=-1:EG(0,NE)=23:EG(1,NE)=0:
EG(2,NE)=0:GOSUB *PE
5620 ON REF+1 GOSUB 1200,1280
5630 NEXT
5640 IF RN<>0 AND RH+1<>0 THEN RETURN
5650 GOSUB *PE:ON REF+1 GOSUB *PEA,*PEB
5660 GOSUB *TIM:GOSUB 1430:GOSUB 240
5670 U=USR1(0):GOSUB 360:GOSUB 260:CLS
5680 FOR NM=0 TO SH(8)-1
5690 PI(NM,3)=PI(NM,3)+PI(NM,4)*10/PI(NM
,2):PI(NM,4)=0
5700 IF PI(NM,3)<100 THEN 5730
5710 COLOR 7:PRINT PI$(NM);" ﾊ ﾚﾍﾞﾙ ｱｯﾌﾟ
 ｼﾏｽ!!":BEEP
5720 PI(NM,3)=0:PI(NM,2)=PI(NM,2)+PI(NM,
0)*(10+FNB(3))/(80+PI(NM,2))
5730 NEXT:FR=0:RETURN
5740 ' ■ SUB 2 ■
5750 POE=EN(NE,2)+1:HIE=EN(NE,3)
5760 DUE=(EN(NE,1)/10)^2+1
5770 SPE=EN(NE,0)/(1+GA/POE*25)+1
5780 DUE=DUE+FD(EG(2,NE),0)
5790 HIE=HIE+FD(EG(1,NE),0)
5800 IF BDM=0 THEN U=USR8(256*FU+NE)
5810 IF REF=0 THEN RETURN
5820 SPE=SPE*PE(NE,0)*PE(NE,2)/7500+1
5830 HIE=HIE*PE(NE,1)/80
5840 RETURN
5850 '
5860 POM=AM(NM,2)+1:HIM=AM(NM,3)
5870 DUM=(AM(NM,1)/10)^2+1
5880 SPM=AM(NM,0)/(1+GA/POM*25)*PI(NM,0)
*PI(NM,2)/7500+1
5890 U=USR9(256*(FU XOR 1)+NM)
5900 DUM=DUM+FD(AG(2,NM),0)
5910 HIM=(HIM+FD(AG(1,NM),0))*PI(NM,1)/8
0
5920 RETURN
5930 '
5940 PRINT USING" : &       & >>>> ## &
  &   ";PI$(NM);NE+1;AF$(EG(0,NE)-1);
5950 RETURN
5960 PRINT USING" : ## &     & >>>> &
  &   ";NE+1;AF$(EG(0,NE)-1);PI$(NM);
5970 RETURN
5980 '
5990 DA=(HIM/DUE)*(40+FNB(20))
6000 IF DA>100 THEN DA=100
6010 PRINT "ﾃｷﾉ ﾋｶﾞｲ ";DA:HE(NE)=HE(NE)+
DA
6020 IF REF THEN DS=DA/PE(NE,1)*50:PE(NE
,0)=(DS-PE(NE,0))*(PE(NE,0)>DS)
6030 RETURN
6040 '
6050 F=EG(2,NE):IF FNA(FD(F,2)+6)=0 THEN
 F=0:RETURN
6060 IF FNA(FD(F,0)-HIM)<8 THEN PRINT"ﾃｷ
ﾉ ｼｰﾙﾄﾞ ﾊｶｲ !":EG(2,NE)=0:GOSUB *SA:RETU
RN
6070 PRINT"ﾃｷ､ ｼｰﾙﾄﾞﾎﾞｳｷﾞｮ !":SO=10:GOSU
B *S.A:RETURN
6080 '
6090 FOR L=NM TO SH(8)-1
6100 FOR I=0 TO 6:AM(L,I)=AM(L+1,I):NEXT
6110 FOR I=0 TO 5:PI(L,I)=PI(L+1,I):NEXT
6120 FOR I=0 TO 2:HM(L,I)=HM(L+1,I):AG(I
,L)=AG(I,L+1):NEXT
6130 PI$(L)=PI$(L+1)
6140 NEXT:AG(0,SH(8))=0
6150 RETURN
6160 *RA '■ ﾆｹﾞﾙ ■
6170 CLS:COLOR 4:IF TF THEN PRINT"ﾊﾅﾚ ﾏｽ
.":GOTO 6230
6180 FOR I=0 TO SH(8)-1
6190 PI(I,1)=PI(I,1)-FNA(7):IF PI(I,1)<1
 THEN PI(I,1)=1
6200 NEXT:R=FNA(GA+1+BDM*3)*.6
6210 IF R*(1-REF) THEN  6250
6220 PRINT"ﾃｷ ｦ ﾌﾘｷﾘﾏｽ !!
6230 BEEP:GOSUB *TIM:FR=0
6240 GOTO 5660
6250 COLOR 2:PRINT"ﾆｹﾞｷﾚﾏｾﾝ !!":SO=160:G
OSUB *S.B:GOSUB *TIM:GOTO *BT
6260 '■ ﾃｷ ﾆｹﾞﾙ? ■
6270 HIE=0:SPE=0
6280 FOR I=0 TO RH:IF EN(I,4)<0 THEN 631
0
6290 SE=EN(I,0):IF REF THEN SE=SE*PE(I,2
)/100
6300 SPE=SPE+SE:HIE=HIE+EN(I,3)+FD(EG(1,
I),0)
6310 NEXT
6320 HIM=0:SPM=0:NM=SH(8)
6330 FOR I=0 TO NM-1
6340 SPM=SPM+AM(I,0)*PI(I,2)/100
6350 HIM=HIM+AM(I,3)+FD(AG(1,I),0)
6360 NEXT
6370 IF BDM OR (SPM+HIM)/RN/(2-REF)<(SPE
+HIE)/NM+RN*40 THEN RETURN
6380 FR=0:COLOR 4:M$="ﾑｺｳﾊ ｲｯﾁｼﾏｯﾀ･･･｡"
6390 GOSUB *MS:SO=40:GOSUB *S.A:SO=40:GO
SUB *S.A
6400 COLOR 7:N=0:FOR I=0 TO INT(RH/3)
6410 IF N=0 THEN N=EG(FNA(2)+1,FNA(RH+1)
)
6420 NEXT
6430 IF TF+FNA(REF*5) OR N<1 THEN RETURN
6440 CLS:LINE(12,155)-(27,174),1,BF:CONS
OLE 22,2
6450 U=USR2(255+N):LOCATE 7,21
6460 PRINT AM$(N);" ｦ ﾐﾂｹﾀ!!":GOSUB *SA
6470 PRINT"ﾋﾛｲﾏｽｶ ?";:GOSUB *KY:IF KF TH
EN 6510
6480 GOSUB 7720:IF NM<0 THEN 6510
6490 GOSUB 7660:IF KF THEN 6480
6500 AG(1-(N>8),NM)=N:GOSUB *PA
6510 LINE(12,155)-(27,174),0,BF
6520 RETURN
6530 *TA '■ ﾅｶﾏﾆ ｻｿｳ ■
6540 IF REF*TF=0 THEN *BT
6550 CLS:F=0:IF FJ OR SH(8)=5 THEN COLOR
 3:M$="｢ ｲﾔ ﾜﾙｲｹﾄﾞ ﾔﾒﾄｸﾖ｡ ｣":GOSUB *MS:G
OSUB 6380:GOTO 5660
6560 CLS:IF RH<0 OR SH(8)=5 THEN 5660
6570 CLS:COLOR 7:PRINT"    ﾀﾞﾚｦ ｸﾜｴﾏｽｶ? N
o(0=ﾔﾒﾙ)=? ";:KS=1:GOSUB *KS
6580 IF KC>RH+1 THEN 6570
6590 IF KC=0 THEN GOSUB 6380:GOTO 5660
6600 NP=KC-1:NM=SH(8)
6610 CLS:INPUT"    ｱﾀﾗｼｲ ﾒﾝﾊﾞｰﾉ ﾅﾏｴ ﾊ ";N
A$:IF NA$="" THEN 6610
6620 PRINT"  ﾅﾏｴﾊ [";NA$;"] ﾃﾞｽﾈ｡ OK ?";
:GOSUB *KY:IF KF THEN 6570
6630 PI$(NM)=LEFT$(NA$,9):SH(8)=SH(8)+1
6640 FOR I=0 TO 6
6650 AM(NM,I)=EN(NP,I)
6660 NEXT
6670 FOR I=0 TO 2
6680 PI(NM,I)=PE(NP,I):AG(I,NM)=EG(I,NP)
6690 NEXT:PI(NM,3)=FNB(99)
6700 IF NP=RH THEN EN(NP,4)=-1:EG(0,NP)=
0
6710 FOR L=NP TO RH-1
6720 FOR I=0 TO 4:EN(L,I)=EN(L+1,I):EN(L
+1,I)=0:NEXT
6730 FOR I=0 TO 2:EG(I,L)=EG(I,L+1):EG(I
,L+1)=0:NEXT
6740 FOR I=0 TO 3:PE(L,I)=PE(L+1,I):PE(L
+1,I)=0:NEXT
6750 NEXT:RH=RH-1
6760 GOSUB 250:U=USR1(0):U=USR3(2)
6770 FG=1:GOSUB *PE:GOSUB *PEB:GOSUB *PA
6780 GOTO 6560
6790 '■ ｵﾐｾ ■
6800 COLOR 7:CLS:PRINT"1) M.Fﾉｼｭｳﾘ  2) ｼ
ｭｳﾘﾊﾟｰﾂ":GOSUB 7810
6810 ON KC GOTO 6830,6900
6820 GOTO 2930
6830 GOSUB 7720:IF NM<0 THEN 6800
6840 COLOR 5:PRINT"ﾀﾞﾒｰｼﾞ1ﾅｵｽﾉﾆ ｷﾝｶ2ﾏｲ ｶ
ｶﾘﾏｽ｡"
6850 G=AM(NM,4):GOSUB 7840
6860 IF KC=0 THEN 6800
6870 KC=KC*2:GOSUB 7690:IF KF THEN 6800
6880 AM(NM,4)=AM(NM,4)-KC/2
6890 GOSUB 280:GOSUB *PM:GOTO 6800
6900 CLS:COLOR 5:PRINT"ｼｭｳﾘﾊﾟｰﾂ 1ﾂ 30ｷﾝｶ
 ﾃﾞｽ｡"
6910 GOSUB 7750:N=KC:KC=KC*30
6920 GOSUB 7690:IF KF THEN 6800
6930 SH(6)=SH(6)+N:NT=6:M$="ｼｭｳﾘﾊﾟｰﾂ":GO
SUB 7790:GOTO 6800
6940 '
6950 COLOR 7:CLS:PRINT"1)ｼｮｸﾘｮｳ  2)ﾈﾝﾘｮｳ
  ﾄﾞﾁﾗﾓ 100ﾀﾝｲﾃﾞ ｷﾝｶ10ﾏｲ"
6960 GOSUB 7810:IF KC=0 THEN 2930
6970 NT=3+KC:GOSUB 7750:D=KC
6980 IF SH(NT)+D*100>3000 THEN M$="ｿﾝﾅﾆ
ｶｴﾏｾﾝ｡":COLOR 2:GOSUB *MS:GOSUB *TIM:GOT
O 6950
6990 IF KC=0 THEN 6950
7000 KC=D*10:GOSUB 7690:IF KF THEN 6950
7010 FOR I=1 TO D*5
7020 SH(NT)=SH(NT)+20:GOSUB 660:BEEP 1:B
EEP 0
7030 NEXT
7040 IF NT=5 THEN M$="FUEL" ELSE M$="FOO
D"
7050 GOSUB 7790:GOTO 6950
7060 '
7070 COLOR 7:CLS:PRINT"1) ﾁﾘｮｳ  2) ｸｽﾘ(1
ﾂ 10ｷﾝｶ)":GOSUB 7810
7080 ON KC GOTO 7100,7170
7090 GOTO 2930
7100 GOSUB 7720:IF NM<0 THEN 7070
7110 COLOR 5:PRINT "ﾀｲﾘｮｸ1 ｶｲﾌｸｽﾙﾉﾆ ｷﾝｶ1
ﾏｲ ｶｶﾘﾏｽ｡"
7120 G=100-PI(NM,0)
7130 GOSUB 7840:IF KC=0 THEN 7070
7140 GOSUB 7690:IF KF THEN 7070
7150 PI(NM,0)=PI(NM,0)+KC
7160 GOSUB 280:GOSUB *PM:GOTO 7070
7170 GOSUB 7750:N=KC:KC=KC*10
7180 GOSUB 7690:IF KF THEN 7070
7190 SH(7)=SH(7)+N:NT=7:M$="ｸｽﾘ"
7200 GOSUB 7790:GOTO 7070
7210 '
7220 COLOR 5:PRINT"ｼｮｳｼｮｳ ｵﾏﾁｸﾀﾞｻｲ｡ ｼｮｳｷ
ﾝｦ ｹｲｻﾝｼﾏｽﾉﾃﾞ･･･":GOSUB *TIM
7230 COLOR 4:PRINT"ｼｮｳｷﾝ : ";:G$=STR$(SH
(10)):COLOR 3
7240 FOR I=1 TO LEN(G$)-1
7250 FOR L=0 TO 10
7260 PRINT RIGHT$(STR$(FNA(10)),1)+CHR$(
29);:SO=10:GOSUB *S.A
7270 NEXT:PRINT MID$(G$,I+1,1);
7280 NEXT:COLOR 4:PRINT" ･･･ ｲｼﾞｮｳﾃﾞｽ｡ ﾄ
ﾞｳｿﾞ｡"
7290 SH(3)=SH(3)+SH(10):SH(10)=0:NT=3
7300 M$="ｷﾝｶ":GOSUB 7790:GOTO 2930
7310 '
7320 LINE(10,155)-(52,174),1,BF:CONSOLE
22,2:N=3
7330 CLS:U=USR2(N):LOCATE 7,20:COLOR 5:P
RINT USING"&      &:ｷﾝｶ ### ﾏｲ";AF$(N);AD
(N,4)
7340 GOSUB 7870:IF KF THEN 2930
7350 IF CC=3 THEN N=N+1+2*(N>3):GOTO 733
0
7360 GOSUB 7720:IF NM<0 THEN 7320
7370 KC=AD(N,4):GOSUB 7690:IF KF THEN 73
30
7380 FOR I=4 TO 6:AM(NM,I)=0:NEXT
7390 AG(0,NM)=N+1:GOSUB 280
7400 GOSUB *PM:GOSUB *PA:GOTO 7330
7410 '
7420 LINE(12,155)-(27,174),1,BF:CONSOLE
22,2:N=1
7430 CLS:U=USR2(256+N-1):LOCATE 7,20:COL
OR 5:PRINT USING"&      &:ｷﾝｶ #### ﾏｲ";AM
$(N);FD(N,1)
7440 GOSUB 7870:IF KF THEN 2930
7450 IF CC=3 THEN N=-N*(N<11)-2*(N=6)+1:
GOTO 7430
7460 GOSUB 7720:IF NM<0 THEN 7430
7470 GOSUB 7660:IF KF THEN 7430
7480 F=-(N>8):KC=FD(N,1)
7490 GOSUB 7690:IF KF THEN 7430
7500 AG(1+F,NM)=N
7510 GOSUB *PM:GOSUB *PA:GOTO 7430
7520 '
7530 COLOR 7:CLS:PRINT"1) ｽﾋﾟｰﾄﾞｱｯﾌﾟ 2)
ﾊﾟﾜｰ ｱｯﾌﾟ":GOSUB 7810:BM=KC
7540 IF KC=0 THEN 2930
7550 GOSUB 7720:IF NM<0 THEN 7530
7560 COLOR 2:LE=AM(NM,4+BM)+1
7570 IF AG(0,NM)=BM+1 THEN M$="ｿﾉ ﾒｶ ﾆﾊ
ﾃﾞｷﾏｾﾝ｡":GOSUB *MS:GOTO 7530
7580 IF LE-1>2 THEN M$="ｺﾚ ｲｼﾞｮｳ ﾃﾞｷﾏｾﾝ｡
":GOSUB *MS:GOTO 7530
7590 G=(AM(NM,4+BM)+1)*70
7600 COLOR 5:PRINT PI$(NM);"ｻﾝ､ ﾚﾍﾞﾙ";LE
;"ﾆ ｱｹﾞﾙ ﾆﾊ";G;"ｶｶﾘﾏｽｶﾞ ﾖﾛｼｲﾃﾞｽｶ?";
7610 GOSUB *KY:IF KF THEN 7530
7620 KC=G:GOSUB 7690:IF KF THEN 7530
7630 AM(NM,4+BM)=LE:GOSUB 280
7640 GOSUB *PM:GOTO 7530
7650 '■ SUB 3 ■
7660 KF=0:M=AG(0,NM)-1:IF M>2 THEN M=7*(
M>4)
7670 IF INT((FD(N,2)+M)/2)>AM(NM,6) THEN
 COLOR 2:M$="ﾓﾂｺﾄ ｶﾞ ﾃﾞｷﾏｾﾝ!!":GOSUB *MS
:KF=1
7680 RETURN
7690 IF KC>SH(3) THEN COLOR 2:M$="ｷﾝｶ ｶﾞ
 ﾀﾘﾅｲ!!":GOSUB *MS:KF=1:RETURN
7700 SH(3)=SH(3)-KC:GOSUB *PS
7710 KF=0:LOCATE ,23:RETURN
7720 CLS:COLOR 7:PRINT"ﾀﾞﾚｶﾞ? ";
7730 GOSUB *KS:IF KC>SH(8) THEN 7720
7740 NM=KC-1:RETURN
7750 COLOR 7:PRINT"  ﾄﾞﾉｸﾗｲ ｶｳ? ";
7760 KS=3:GOSUB *KS:PRINT:RETURN
7770 IF M>3000 THEN COLOR 2:M$="ｿﾝﾅﾆ ｶｴﾏ
ｾﾝ｡":GOSUB *MS:FG=1:RETURN
7780 FG=0:RETURN
7790 COLOR 6:M$=M$+"ﾊ"+STR$(SH(NT))+"ﾆ ﾅ
ﾘﾏｼﾀ｡":GOSUB *MS
7800 COLOR 7:RETURN
7810 LOCATE 2,22:COLOR 4:PRINT"ﾄﾞﾚ ? (0=
ﾃﾞﾙ) No=";
7820 GOSUB *KS:IF KC>2 THEN 7810
7830 COLOR 7:RETURN
7840 COLOR 7:PRINT"ｲｸﾂ ﾅｵｼﾏｽｶ? ";
7850 KS=3:GOSUB *KS:IF G<KC THEN KC=G
7860 RETURN
7870 KF=0:COLOR 7:LOCATE 9,21:PRINT"[1]=
ｶｳ [2]=ﾂｷﾞ [0]=ﾃﾞﾙ ":CO$="012":GOSUB *CM
7880 IF CC=1 THEN CONSOLE 20,5:CLS:LINE(
10,155)-(52,174),0,BF:KF=1
7890 RETURN
9000 *SV'■ SAVE ■
9010 FSL=0:COLOR 7:GOSUB 230:LOCATE,10
9020 PRINT" [1] DATAｦ [ｶｾｯﾄ] & [RAMﾃﾞｨｽｸ
] ﾆ SAVE"
9030 PRINT" [2] DATAｦ [RAMﾃﾞｨｽｸ] ﾆ SAVE"
9040 PRINT" [3] [RAMﾃﾞｨｽｸ] ﾉ DATAｦ [ｶｾｯﾄ
] ﾆ SAVE"
9050 PRINT" [4] ｵﾜﾘ":PRINT" [0] ﾘﾀｰﾝ"
9060 PRINT:PRINT"  NO=?";:GOSUB *KS
9070 ON KC GOTO 9090,9090,9090,9100
9080 GOSUB 240:RETURN
9090 RF=KC:GOSUB 9380:GOTO 9010
9100 GOTO 9150
9110 *ENDS '■ GAME OVER ■
9120 SCREEN ,0:WIDTH 80:BEEP 1
```

PiO PiO

▶はじめまして．今回私，足利宏治と萬久俊彦は，そふとくりえいてぃぶぐるうぷ“うしろがみひかれ組”を結成しました．今X１用ゲーム製作中です．５月２日発売「象あざらしのぱんてぃすとっきんぐ」もよろしく，予約特典はMZ-80B用プリンターGP-80DBで出した特製アスキーコード表ポスターと３ッ折りカラーピンナップ10進→16進数変換表だよ．B面「鮫肌ごころも恋のうち」もよろしくね．

（うしろがみひかれ組・足利宏治）

リスト1 CRUX BASICリスト

```
9130 COLOR ,2:CLS 2:BEEP 0:M$="   アナタノ ハ
°-ティ-ハ ゼンメツ シテシマイマシタ。 サイド チョウセンヲ!!"
9140 COLOR 6:LOCATE,12:GOSUB *MS
9150 COLOR 7:LOCATE 7:PRINT"モウイチド ヤリマスカ
?";:GOSUB *KY
9160 IF KF=0 THEN RUN 2010
9170 GOSUB 230:COLOR 7:BEEP:LOCATE 3,12
9180 M$="オ ツ カ レ サ マ デ シ タ !!":GOSUB *MS
9190 FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT
9200 CLS 2:SCREEN ,3:WIDTH 80:END
9210 *GOV
9220 FOR I=0 TO 5:BEEP:NEXT
9230 GOSUB 240:COLOR 6
9240 FOR I=0 TO 7:FOR L=0 TO 120-I*10
9250 BEEP 1:BEEP 0:COLOR=(I,I):BEEP 1:BE
EP 0:COLOR=(I,1)
9260 NEXT:NEXT
9270 LOCATE 28,13:PRINT"ダ ッ シ ュ ツ  シ マ ス
 !!":BEEP 1:CLS 2:BEEP 0:GOSUB 240
9280 FOR I=2 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT
9290 POKE &HC0CF,2:U=USR7(7*256+7):DEF U
SR9=&HC1BD
9300 FOR I=1 TO 30:U=USR9(0):SO=15:GOSUB
 *S.B:U=USR9(0):SO=15:GOSUB *S.B:NEXT
9310 FOR I=0 TO 13:U=USR9(2-(I MOD 2)):S
O=7:GOSUB *S.B:NEXT
9320 COLOR=(4,2):FOR I=0 TO 21:U=USR9(0)
:FOR L=0 TO 400:NEXT:NEXT:COLOR=(4,4)
9330 GOSUB *PA:COLOR 7:LOCATE ,5
9340 M$="  アナタガタ ハ ミゴト ニンムヲ ハタシマシタ。":G
OSUB *MS
9350 M$="        オ  メ  デ  ト  ウ  !!":GOSU
B *MS
9360 FOR I=1 TO 16:GOSUB *SA:OUT &H52,I
MOD 8:NEXT
9370 CLS:CONSOLE 0,25:GOTO 9150
9380 '■ DATA S&L SUB ■
9390 K$="":MS$=""
9400 COLOR 6:PRINT "   ヨロシイ デスカ?";:GOSU
B *KY
9410 IF KF THEN RETURN
9420 CLS:COLOR 5:LOCATE 10,12
9430 IF FSL THEN 9580
9440 PRINT"DATA セーブチュウデス。"
9450 IF RF=3 THEN 9540
9460 AD=&HDDA0
9470 FOR I=0 TO 4:FOR L=1 TO 9
9480 D=0:IF L<=LEN(PI$(I)) THEN D=ASC(MI
D$(PI$(I),L,1))
9490 POKE AD,D:AD=AD+1
9500 NEXT:NEXT
9510 SD=VARPTR(SH(0)):AD=&HDDD0:L=275:GO
SUB 9690
9520 SD=&HDA00:AD=&HD000:L=1280:GOSUB 96
90
9530 IF RF=2 THEN 9550
9540 K$=K$+"WDAT.R,D000,D4EF"+CHR$(13)
9550 K$=K$+CHR$(2):GOSUB 9700
9560 U=USR(0):RETURN
9570 '
9580 PRINT"DATA ロードチュウデス。"
9590 IF RF=0 THEN K$="RDAT.R"+CHR$(13)
9600 SD=&HD000:AD=&HDA00:L=1280:GOSUB 96
90
9610 SD=&HDDD0:AD=VARPTR(SH(0)):L=275:GO
SUB 9690
9620 K$=K$+CHR$(2):GOSUB 9700
9630 U=USR(0):AD=&HDDA0
9640 FOR I=0 TO 4:FOR L=0 TO 8
9650 D=PEEK(AD)
9660 IF D THEN PI$(I)=PI$(I)+CHR$(D)
9670 AD=AD+1:NEXT:NEXT:RETURN
9680 '
9690 K$=K$+"M"+HEX$(SD)+","+HEX$(SD+L)+"
,"+HEX$(AD)+CHR$(13):RETURN
9700 COLOR 7:FOR I=1 TO LEN(K$):POKE -35
53+I,ASC(MID$(K$,I,1)):NEXT
9710 POKE &HEFCD,LEN(K$)-1:POKE &HEFD0,6
3:POKE &HEFCE,63:POKE &HEFD1,32:POKE &HE
FD2,242
9720 MON:RETURN
10000 '■ ガメン ■
10010 SCREEN ,3:OUT 104,0:CLS 3:RESTORE
10110
10020 FOR I=0 TO 79:LINE(8*I,0)-(8*I,152
),1:NEXT
10030 FOR I=0 TO 38:LINE(0,4*I)-(632,4*I
),1:NEXT
10040 FOR I=0 TO 3:READ A,B,C,D,E:LINE(A
,B)-(C,D),E,BF:NEXT
10050 FOR I=0 TO 8:READ A,B,C,D,E:LINE(A
,B)-(C,D),E,B:NEXT
10060 U=USR1(255):U=USR1(256)
10070 FOR I=0 TO 3:LINE(33-6.6*I,126+I*5
)-(373+6.6*I,126+I*5),1:NEXT
10080 FOR I=0 TO 22:LINE(33+15.5*I,126)-
(13+17.3*I,141),1:NEXT
10090 U=USR5(0):WIDTH 80:RETURN
10100 '■ ガメン DATA ■
10110 DATA 436,116,620,147,1,8,109,399,1
47,,500,129,600,134,,500,137,600,142,
10120 DATA 433,114,623,149,7,435,115,621
,148,5,7,4,400,99,1,5,3,402,100,5,3,2,40
4,101,7,3,106,404,150,7,5,107,402,149,5,
7,108,400,148,1,446,15,609,96,5
15000 '■ ショキセッテイ ■
15010 U=USR6(0)
15020 CLS:COLOR 7:LOCATE 12,10:PRINT"マイノ
ツヅキ ?";:GOSUB *KY:IF KF=0 THEN 15190
15030 U=USR7(0)
15040 CLS:WIDTH 80:KS=2:I=0
15050 U=USR(0):PRINT I+1;"バンメ ノ ヒトノ ナマI
ハ (オワリ=RET) ";:INPUT N$
15060 IF N$="" THEN IF I THEN 15140 ELSE
 15050
15070 PI$(I)=LEFT$(N$,8)
15080 PI(I,0)=100:PI(I,2)=FNB(5)+15:PI(I
,1)=70+FNB(10)
15090 PRINT PI$(I);"ガ ノル メカノタイプハ?":PRI
NT" (0=LAND 1=FLYING 2=ARMORED) NO=";
15100 GOSUB *KS:IF KC>2 THEN 15090
15110 AG(0,I)=KC+1:AG(1,I)=-1*(KC<>2)
15120 PRINT"   コレデ OK?";:GOSUB *KY:IF K
F THEN 15050
15130 I=I+1:IF I<5 THEN 15050
15140 PRINT"     スベテ OK?";:GOSUB *KY:IF
KF THEN 15040
15150 IF I<5 THEN AG(0,I)=0
15160 SH(8)=I:SH(4)=2500:SH(5)=3000
15170 SH(0)=26:SH(1)=29:SH(3)=100*I
15180 GOTO 15260
15190 GOSUB 230:COLOR 7:LOCATE 4,12:PRIN
T"DATAヲ ロード シマス。":SO=10:GOSUB *S.A
15200 IF PEEK(&HD3A0)=0 THEN KC=0:PRINT"
   DATAカセットヲ ジュンビシテクダサイ。":GOTO 15250
15210 PRINT" [0] [カセット] カラ LOAD"
15220 PRINT" [1] [RAMディスク] カラ LOAD"
15230 PRINT:PRINT"  No=?";:GOSUB *KS
15240 IF KC>1 THEN 15190
15250 RF=KC:FSL=1:GOSUB 9390:IF KF THEN
15020
15260 GOSUB 230:COLOR 3:LOCATE 10,12:PRI
NT"G o o d  l u c k !!":BEEP
15270 RESTORE 15340
15280 FOR I=0 TO 21:READ AF$(I):FOR L=0
TO 4:READ AD(I,L):NEXT:NEXT
15290 FOR I=0 TO 2:READ A,B,C:AD(A,5)=B:
AD(A,6)=C:NEXT
15300 FOR I=0 TO 13:READ AM$(I):FOR L=0
TO 2:READ FD(I,L):NEXT:NEXT
15310 FOR NM=0 TO SH(8)-1:GOSUB 280:NEXT
15320 FOR I=0 TO 4:BP(I)=-1:NEXT
15330 RETURN
15340 '■ カク DATA ■
15350 DATA MF.LT,330,320,240,0,0
15360 DATA MF.FT,520,230,200,0,0
15370 DATA MF.AT,230,510,480,440,
15380 DATA MF.P1,310,270,200,0,300
15390 DATA MF.P2,270,370,210,120,430
15400 DATA SLUGA, 35,200,150,140, 3
15410 DATA GADFLY,180, 35, 40, 40, 2
15420 DATA BIGEYE, 90, 95, 90, 60, 4
15430 DATA PORTER,175, 70, 60,   , 7
15440 DATA BEETLE,150,190, 50,110,10
15450 DATA SAMSON,210,140,120,180,15
15460 DATA MUSID,280,140,260,210,11
15470 DATA AMBULA,260,250,100,180,13
15480 DATA NIMROD,300,190,160,200,16
15490 DATA SLOSH,340,150,210,230,19
15500 DATA CANCER,380,250,300,240,20
15510 DATA LUPUS,440,220,320,280,25
15520 DATA HURTLE,480,250,200,290,27
15530 DATA GENIUS,420,320,320,310,30
15540 DATA TRAITY,500,300,400,,35
15550 DATA B.CRUX,575,850,1200,1900,0
15560 DATA B.D.S,50,800,1150,1800,0
15570 DATA 8,7,,13,,12,19,8,13
15580 DATA ナシ,,,-6,Bライフルs,40,10,
15590 DATA BライフルL,80,40,1,Bバズーカ,190,25
0,3
15600 DATA Hブラスター,290,1000,5,SBランチャ,300
,600,5
15610 DATA HSWキャノン,350,2000,7,Sバズーカ,15
0,,2,Gブラスター,320,,7
15620 DATA シールドS,110,10,,シールドM,230,55,
2,シールドL,340,240,5
15630 DATA Tシールド,250,,3,Gシールド,380,,6
15640 DATA 26,28,0,5,21,0,4,5,0,20,11,0,
25,21,0,16,17,0,20,16,0,3,20,1,12,10,1,1
2,13,1,13,11,2,7,7,2,4,10,2
15650 DATA 0,0,0,15,15,0,7,0,0,1,9,0,4,1
5,0,4,12,0,3,12,0,2,7,3,6,1,0,0,14,0,13,
4,3,10,10,0,0,15,3
```

リスト2 CRUX マシン語リスト

```
Add   +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
9F40  00 10 00 00 00 1E E0 00 0F 0E 10 F8 37 AA FD 7C :8D
9F50  6F D5 F6 FE 31 D7 F7 1C 0B 2F EC B0 17 0A A8 F8 :EA
9F60  2F 35 FC B8 1E 6B FE 78 0D 2F BE A0 0E 5C 3E 60 :B9
9F70  00 9C 39 00 01 BE 6F 80 03 0E 61 C0 06 BC 2B E0 :82
9F80  00 10 00 00 00 00 C0 00 00 00 D0 00 00 00 00 00 :A0
9F90  00 08 08 00 06 0A FC 60 0B 01 78 B0 20 02 A8 04 :7E
9FA0  20 00 00 04 00 00 00 00 0D 0C 18 B0 0E 18 1C 70 :B7
9FB0  00 64 26 00 00 00 00 00 00 60 06 00 06 BC 2B E0 :BD
9FC0  00 10 00 00 00 12 E0 00 05 02 10 58 02 80 2C 0C :2B
9FD0  00 80 02 02 07 57 F6 64 0B 2F FC B0 02 0A A8 18 :EE
9FE0  01 00 D4 00 02 00 CA 08 0D 2E BE B0 0E 5C 3E 70 :6A
9FF0  00 0C 21 00 00 2A 0B 00 00 6A 06 80 06 BC 2B E0 :1F
----------------------------------------------------------
Sum:  BF CE 50 BC 5F BB AB E0 5F B0 51 A0 AE 44 3A 7C :E6

Add   +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
A000  00 00 00 00 00 0C 00 00 00 0E 00 00 30 2A 18 08 :94
A010  7E 2E 0C 7C FF 2E 16 FE 1C 2E 00 38 00 0A 00 04 :05
A020  00 06 00 04 00 06 30 00 0D 0C 04 B0 0E 00 04 70 :8F
A030  00 00 00 00 00 00 20 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :20
A040  00 00 00 00 00 3C 04 00 00 5E 08 00 10 7E 38 0C :78
A050  3E 42 5E 5E 7F 42 B7 BF 1C 42 5C 28 16 7E 10 5C :55
A060  0E 5E 5E 3C 16 2E 38 58 0D 3C 14 B0 06 00 34 30 :51
A070  00 00 34 00 00 00 10 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :44
A080  00 00 00 00 00 7C 04 00 00 FE 48 00 30 FE 78 0C :78
A090  7E DB FE 7E E7 DB 87 E7 1C DA FC 38 3E FE 30 7C :17
A0A0  3E FE FE 7C 1E 7E 48 78 0D 3C B4 B0 0E 00 B4 70 :F1
A0B0  00 00 B4 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :B4
A0C0  00 80 00 00 00 80 08 00 00 C4 10 00 00 9B 00 40 :B7
A0D0  04 0D 10 70 0F 07 2B D8 16 81 76 74 3A 1F F0 1C :90
A0E0  38 00 10 08 18 39 3C 14 00 79 1E 0C 00 49 0A 00 :E7
A0F0  00 94 05 40 01 28 02 80 07 90 05 F0 1F F8 1F F8 :3E
----------------------------------------------------------
Sum:  C2 CE D1 CC C1 A9 AD E0 98 86 1D 18 3F 27 0D 60 :4A

Add   +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
A100  00 00 00 00 00 00 3C 00 00 5C 42 00 00 63 42 E0 :5F
A110  0C D3 42 F8 1B AF FD BC 3E 57 FA DE 4F 0A F0 7F :D1
A120  4E 2D B4 39 3C 0F E8 16 00 1B CC 0C 00 F9 9F 00 :3C
A130  03 FC 37 C0 07 FC 2F E0 09 B4 2C 70 13 E8 15 30 :A1
A140  00 80 00 00 00 80 04 00 00 C0 1A 00 00 88 02 20 :88
A150  00 04 1A 08 07 00 17 C4 0A 80 06 62 04 1F F0 03 :10
A160  04 00 80 07 00 38 DC 0A 00 78 9E 00 00 10 81 00 :50
A170  00 28 00 80 00 50 00 60 07 A0 01 E0 1F F8 1F F8 :0E
A180  00 03 E0 00 00 02 60 00 00 37 76 00 1F 9F FD F8 :A5
A190  19 BF FF 98 1F FF FF F8 0F 3F 3C F0 3F 0E B8 FC :FF
A1A0  3F 7B DE FC 1E 3D BC 78 0F 2D AC F0 0E 7C 3E 70 :33
A1B0  00 CC 33 00 01 FE 7F 80 03 66 66 C0 02 BC 2B C0 :35
A1C0  00 00 20 00 00 01 E0 00 00 00 92 00 00 80 14 18 :3F
A1D0  06 80 0A 68 00 40 16 08 0B 01 D4 B0 00 0A B8 04 :AC
A1E0  01 00 C6 04 02 00 8C 08 0D 2C 2C B0 0E 04 20 70 :18
A1F0  00 30 0D 00 00 02 00 80 00 62 06 40 02 BC 2B C0 :10
----------------------------------------------------------
Sum:  C0 61 B4 80 A5 41 63 60 91 72 4F DC 03 2C AD 1A :22

Add   +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
A200  00 00 E0 00 00 00 20 00 00 12 76 00 17 95 FD 78 :A9
A210  17 AB FF 78 17 D5 FF 78 0F 2B FC F0 2F 0E B8 BC :73
A220  2F 5B DE BC 16 2D BC 58 0D 2C AC B0 0E 5C 3E 70 :28
A230  00 BC 2F 00 01 5E 5F 80 02 66 46 C0 02 BC 2B C0 :40
A240  00 06 C0 00 00 04 CE 00 00 24 8B 00 0B 88 8B F8 :5D
A250  08 91 C3 98 09 68 8F 98 0F 15 0C F0 13 0E B8 4C :D1
A260  17 21 CE 5C 0E 11 9C 28 0F 2D 2C F0 0E 2C 26 70 :6D
A270  00 44 13 00 00 AE 23 80 01 66 26 C0 02 BC 2B C0 :9E
A280  00 00 40 00 00 03 C1 00 00 01 06 80 00 00 06 18 :A9
A290  06 00 00 68 00 40 02 08 0B 01 C4 B0 00 0A B8 04 :FE
A2A0  01 00 C2 04 02 00 84 08 0D 2C 2C B0 0E 04 20 70 :0C
A2B0  00 30 0D 00 00 02 00 80 00 62 06 40 02 BC 2B C0 :10
A2C0  00 01 C0 00 00 00 4F 00 00 12 D0 80 17 97 D0 B8 :A8
A2D0  17 AF EF 78 17 D7 FE 78 0F 2B FC F0 2F 0E B8 BC :68
A2E0  2F 5B DE BC 16 2D BC 58 0D 2C AC B0 0E 5C 3E 70 :28
A2F0  00 BC 2F 00 01 5E 5F 80 02 66 46 C0 02 BC 2B C0 :40
----------------------------------------------------------
Sum:  B2 B5 1B C8 75 32 05 70 73 FA 07 00 EA C0 AC C8 :F8

Add   +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
A300  00 00 00 00 00 00 00 00 00 20 04 00 00 00 00 00 :24
A310  00 02 A0 00 00 3D 54 00 00 79 AB 80 00 F4 19 C0 :A4
A320  01 D6 B0 E0 04 EC 58 F0 0F 0C 61 F8 1E 55 54 FC :D6
A330  00 AA AA 80 00 45 44 C0 01 0A A8 04 00 80 00 08 :5C
A340  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
A350  00 00 00 00 00 02 04 00 00 06 02 40 00 00 05 20 :73
A360  00 00 8E 90 00 00 C5 08 00 80 C8 04 01 00 00 02 :3A
A370  02 00 00 01 02 18 18 00 15 80 00 AC 0A C0 01 58 :99
A380  00 00 00 00 00 00 00 00 00 20 04 00 00 20 04 00 :48
A390  00 27 E4 00 00 13 FC 00 01 A7 FF C0 03 5F FF E0 :C2
A3A0  06 A9 E3 F0 0F 53 FF F8 1F F0 FE FC 3F BF FF 7E :5F
A3B0  7F 55 55 7F 7F BA BA 3F 00 25 52 00 00 00 00 00 :51
A3C0  00 00 00 00 00 00 00 00 01 00 00 80 01 80 03 00 :05
A3D0  00 C5 86 00 00 EB EE 00 19 FD FF 18 37 FF FF EC :72
A3E0  7F FF FF FE E6 7F FE 67 C0 DF FB 03 01 8F F1 80 :E3
A3F0  01 07 E0 40 00 03 C0 00 00 01 80 00 00 00 00 00 :6C
----------------------------------------------------------
Sum:  08 72 09 9E 7A 15 32 56 1F 6E 4F C3 A4 D5 68 08 :C0

Add   +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
A400  00 00 00 00 00 00 00 00 01 00 00 80 00 80 01 00 :02
A410  00 40 02 00 00 60 22 00 08 60 2F 08 13 E0 E7 E4 :21
A420  37 C0 FB FE 63 C0 F3 E3 40 40 E1 01 00 80 C0 80 :0B
A430  01 00 80 40 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :C1
A440  00 00 00 00 00 00 00 00 01 00 00 80 01 80 03 00 :05
A450  00 C1 86 00 00 E0 EE 00 19 F8 7F 18 37 FF F7 EC :D6
A460  7F FF FB FE E6 6F FE 67 C0 CB F3 03 01 85 E1 80 :99
A470  01 02 C0 40 00 01 80 00 00 00 80 00 00 00 00 00 :04
A480  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
```

PiO PiO

▶ 4月29日私はPC-88MR用CMTインターフェイス(PC-8801-21)を買いに日本橋に行った．しかしどこのお店にもなかった．以前(2月)に来たときは，3月に出るといってたのに，店の人に聞くと「あれはメーカにもないので頼んでもいつになるかわかりませんよ」と言われてしまった．「あれは幻の商品ですからね，私も一度しか見たことないんですよ」とも言っていた．NECさん！いったいどうなっているんですか！

(TK-SOFT会長片江俊行)

リスト2　CRUX　マシン語リスト

```
A490 0C 03 FC 00 32 FF FF 00 1D 8F EF 80 33 8F F7 80 :8F
A4A0 1D 1F F7 00 30 FF FC 00 0C 31 FC 70 3D C7 E3 D8 :C6
A4B0 63 65 E6 4C C6 77 EE 76 8E 33 CC 3A 0C 00 00 18 :86
A4C0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
A4D0 00 00 08 00 00 00 02 00 00 71 79 00 00 72 FC 00 :62
A4E0 00 E1 78 00 00 00 00 00 00 0E 00 60 1C 80 01 68 :CC
A4F0 31 A0 B1 C4 42 39 52 32 02 11 C4 1A 04 00 00 08 :42
--------------------------------------------------------
Sum: 75 CA C8 8C B3 1E BE F2 DC E6 F6 C8 E8 2C 5A B0 :B2

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
A500 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
A510 00 01 5C 00 0C 58 AF 00 00 78 1B 80 0C 78 0D 80 :94
A520 00 F0 09 00 0C 20 A8 00 00 00 54 70 3D C0 A3 58 :89
A530 63 6F F6 4C C6 77 EE 76 8E 33 CC 3A 0C 00 00 18 :A0
A540 00 00 00 00 00 00 00 00 00 10 04 00 00 00 C2 00 :D6
A550 12 00 68 5C 09 02 50 08 06 06 60 60 03 01 80 10 :99
A560 03 18 C6 30 02 18 CC 20 0E 38 9C 70 0F 10 0C F0 :84
A570 00 38 06 00 00 B8 06 00 00 60 06 80 01 F8 1F 80 :7A
A580 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 30 0C 00 :3C
A590 00 00 00 00 00 01 80 00 02 01 80 20 00 00 00 00 :24
A5A0 00 00 00 00 00 00 00 00 04 18 0C 30 07 00 00 F0 :4F
A5B0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 60 06 00 00 F0 0B 80 :E1
A5C0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 30 0C 00 00 4B D2 00 :59
A5D0 2F 97 E9 FC 17 CD B3 F8 06 09 90 60 0F 06 60 F0 :9E
A5E0 0F 7B DE F0 06 3B DC 60 0E 39 9C 70 0F 78 1E F0 :BD
A5F0 00 FC 3F 00 00 FC 3F 00 01 68 16 80 01 F8 1F 80 :0D
--------------------------------------------------------
Sum: B6 BE 95 C4 06 C6 B5 F6 BD AC 21 1A 8E 22 A3 40 :7B

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
A600 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 09 00 00 4C :55
A610 04 20 02 1E 02 88 08 3C 00 54 21 F8 00 28 29 F0 :C0
A620 00 52 54 E0 10 28 09 44 28 00 B8 06 00 01 7C 02 :70
A630 00 80 38 42 01 00 10 11 00 00 00 08 10 00 00 0C :40
A640 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 3F 00 00 FC :3B
A650 6F E0 07 FE 57 F8 1F FE 2A FE 7F FC 15 42 43 F8 :F5
A660 0A 86 61 F0 33 79 9F CC 58 1F F8 3A 6A AF FD 56 :0D
A670 C3 97 FB C6 CF 2A F4 F3 94 10 08 29 28 00 00 14 :0C
A680 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 00 00 04 :05
A690 00 20 00 0A 00 08 00 14 00 14 00 A8 00 30 31 50 :B3
A6A0 00 60 18 A0 00 00 01 00 20 00 08 04 00 00 14 00 :59
A6B0 01 03 E0 80 00 00 00 00 08 00 00 10 10 00 00 08 :94
A6C0 00 00 00 00 08 C2 38 28 16 F4 07 44 10 F0 1F D0 :6E
A6D0 16 F5 03 88 0A 32 B2 40 04 B4 8E 40 09 1A 93 20 :20
A6E0 04 35 18 80 00 7A 3C 00 00 F0 1A 00 04 40 10 40 :25
A6F0 08 A0 14 20 01 40 0A 00 39 C0 07 38 70 E0 0E 1C :D9
--------------------------------------------------------
Sum: 63 3C 18 46 7F 01 04 CA B9 ED 16 DD 9D 74 FA 50 :3F

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
A700 00 00 00 00 00 30 08 00 00 09 82 18 00 09 9C 00 :80
A710 00 08 00 30 00 02 B0 00 03 00 41 80 06 00 40 C0 :B4
A720 00 10 88 00 00 18 0C 00 00 30 01 00 01 80 03 80 :F1
A730 00 40 00 40 00 80 00 20 02 00 00 40 00 00 00 00 :62
A740 00 00 00 00 07 F1 F8 18 09 9A 7F 3C 0F FE 63 B0 :86
A750 09 9A FF 78 05 B2 B1 B0 00 CB F8 40 01 85 F0 20 :CB
A760 02 3A D8 40 00 79 BC 00 01 F0 1F 00 06 60 0C C0 :CB
A770 0F E0 0B E0 0F C0 05 E0 16 80 02 D8 60 40 04 0C :AE
A780 00 00 00 00 00 00 00 00 00 87 E1 00 00 CC 73 00 :A7
A790 10 4C 32 08 38 F3 C7 1C EF 9D FF F7 38 9B FF 1C :14
A7A0 10 9D FE 08 01 77 9D 00 02 0C CE 40 08 0C C7 10 :CF
A7B0 20 07 80 04 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :AB
A7C0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 03 C0 00 :C3
A7D0 00 03 C0 00 00 00 00 00 10 60 00 08 00 60 00 00 :9B
A7E0 00 60 00 00 00 00 04 00 00 01 02 00 00 01 01 00 :69
A7F0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
--------------------------------------------------------
Sum: 5A 5F DA 1C 54 10 96 E4 26 9F 0C 6B BD 83 3C 08 :4D

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
A800 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 A0 00 00 00 D0 00 :70
A810 00 00 50 00 08 10 80 04 04 08 2E 02 08 08 17 00 :4F
A820 00 08 02 00 00 10 8C 00 00 03 46 00 00 03 43 00 :35
A830 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
A840 00 00 00 00 00 08 02 00 00 0D 62 00 00 18 B1 00 :42
A850 00 00 E0 00 00 31 C5 00 00 10 03 00 00 62 4C 00 :97
A860 00 60 2C 00 00 04 40 00 00 A2 83 00 00 C0 01 00 :B6
A870 01 C0 00 80 07 80 02 E0 1F C0 07 F0 7E E0 0E FC :E8
A880 00 00 00 00 00 48 12 00 00 4B D2 00 00 94 49 00 :54
A890 00 0B E0 00 02 F7 DF 80 01 71 1F 00 00 26 C4 00 :BE
A8A0 00 2B 64 00 00 C7 C6 00 01 62 8D 00 03 C0 07 80 :56
A8B0 07 C0 07 C0 0F 80 03 E0 0B 80 03 B0 50 40 06 1C :F0
A8C0 00 00 00 00 00 30 0C 00 00 30 8C 00 00 63 C6 00 :21
A8D0 00 00 00 00 00 00 02 80 00 00 00 00 00 60 0C 00 :EE
A8E0 00 66 CC 00 00 02 82 00 00 80 02 00 00 00 00 80 :B8
A8F0 00 00 00 40 00 00 00 00 1C C0 06 70 7C E0 0E 7C :78
--------------------------------------------------------
Sum: 08 84 75 80 20 95 5F C4 4C 98 18 12 55 82 30 94 :02

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
A900 00 00 00 00 00 00 00 00 0E 00 00 00 3F 9F 70 FC :58
A910 7F BF 4E FC 33 47 5E FC 16 AB FC 78 2E 05 70 5A :8E
A920 4F 1D B8 FE 36 3E 7C 78 00 1C 38 00 0F DA CB F0 :82
A930 38 E7 E7 8C 70 8E 31 86 E1 38 0C C3 00 70 06 00 :A5
A940 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
A950 00 00 30 00 00 38 00 00 16 00 00 00 02 00 00 58 :D8
A960 30 04 18 00 00 08 8C 50 00 00 C0 00 00 00 00 00 :F0
A970 0E 00 00 D0 1D 03 40 E8 3A 0F D0 74 00 10 08 00 :CB
A980 00 00 00 00 00 00 00 00 0C 00 00 00 05 01 10 1C :3E
A990 02 82 04 04 0D 04 06 04 16 00 28 08 02 00 00 5A :49
A9A0 01 1C 38 0A 02 39 BC 78 00 03 D0 00 00 80 40 50 :B1
A9B0 00 40 A0 04 00 80 10 02 01 00 04 00 00 00 02 00 :7D
A9C0 00 00 00 00 00 1C C0 00 00 15 60 00 00 1C C0 00 :2D
A9D0 00 0F F0 00 1C 1F F8 38 27 CF F3 E4 1A F9 9F 58 :41
A9E0 1B 01 80 D8 1B 37 EC D8 22 2F F4 44 33 2B D4 CC :11
A9F0 33 01 80 CC 33 80 00 EC 7A C0 01 9E EC 00 00 37 :1B
--------------------------------------------------------
Sum: 95 B6 01 0C 6F 05 4D AC 3B E4 14 7D BE BF 3E BF :EF

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
AA00 00 00 00 00 00 04 40 00 00 08 E0 00 00 00 00 00 :2C
AA10 00 00 20 00 04 00 10 08 1A 00 00 1C 01 00 00 C0 :33
AA20 00 00 00 00 00 00 40 00 19 10 28 9C 00 10 08 00 :45
AA30 00 01 80 00 00 80 00 A0 28 40 00 86 64 00 00 13 :06
AA40 00 00 00 00 00 1C C0 00 00 0C 20 00 00 1C C0 00 :E4
AA50 00 03 F0 00 0C 05 F8 18 07 42 B2 A4 08 A9 95 48 :41
AA60 09 01 80 48 09 10 EC 48 00 19 6C 44 11 18 CC 44 :21
AA70 11 00 00 44 11 80 00 E4 6A C0 01 96 EC 00 00 37 :AE
AA80 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 03 00 00 40 :43
AA90 0D BC 00 B0 18 42 10 98 32 42 08 4C 00 43 00 4A :D0
AAA0 14 7F 8D 4C 01 1D 38 DC 04 3B 1C 40 3A 3D 1C 9C :68
AAB0 7F 7A 1E 7E E0 E0 07 07 C1 C0 03 83 00 C0 03 00 :2D
AAC0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 07 00 00 E0 :E7
AAD0 19 84 01 98 31 02 F9 8C 61 19 8D 86 7F 01 C3 FE :BC
AAE0 60 43 FF 86 39 BF BF CC 17 7F DF F8 03 87 A1 C0 :03
AAF0 01 07 60 80 00 08 10 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
--------------------------------------------------------
Sum: 34 88 1B A4 8D 3D 4B BF 3B 54 DA 49 30 B5 AC 5A :EC

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
AB00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 20 :20
AB10 02 0C 00 48 06 02 08 64 0E 1A 34 72 00 02 1A 14 :C8
AB20 0A 0C 00 72 00 02 04 00 00 04 02 20 00 02 00 40 :F6
AB30 38 19 18 9C 60 20 04 06 40 40 02 02 00 40 02 00 :55
AB40 00 00 00 00 00 10 10 00 00 10 10 00 10 01 D0 20 :41
AB50 04 40 E4 80 01 0F F1 00 FD 18 10 7E 01 28 E8 06 :63
AB60 00 5D F0 00 01 DE F7 00 03 8C 63 80 07 04 41 C0 :A1
AB70 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
AB80 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 40 00 :40
AB90 00 00 20 00 00 00 A0 00 00 C2 96 00 00 40 0C 00 :64
ABA0 00 08 20 00 00 44 41 00 00 84 20 80 01 00 00 40 :12
ABB0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
ABC0 00 00 00 00 00 10 10 00 00 10 10 00 18 17 D0 30 :6F
ABD0 06 6F EC C0 01 DF F7 00 FD 18 31 7E FD B7 DB 7E :C9
ABE0 3C 73 9C 78 00 D1 13 00 01 8C 61 80 03 04 40 C0 :1C
ABF0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
--------------------------------------------------------
Sum: 8A B8 B4 0E 69 25 03 6A 4C 0C 13 10 31 83 4C 08 :82

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
AC00 00 00 00 00 00 F8 1F 00 01 9D F9 80 00 FE 1F 00 :4B
AC10 03 FE 1F C0 06 7E 1E 60 03 FE 17 C0 08 0F E0 10 :C1
AC20 3F AD B5 FC 63 37 EC C6 00 39 B8 00 00 70 1C 00 :66
AC30 03 D0 0E 80 0F 78 1F E0 39 E0 07 98 77 80 01 EE :85
AC40 00 00 00 00 00 30 03 00 00 78 67 80 00 30 13 00 :D5
AC50 00 C0 10 C0 01 E0 11 E0 00 CC 10 C0 08 00 A0 10 :B6
AC60 1F 82 F4 FC 21 11 64 46 00 0C 8C 00 00 18 06 00 :23
AC70 00 30 01 C0 06 F0 0A F0 16 E0 05 6C 21 00 00 82 :EB
AC80 00 00 00 00 00 F0 0F 00 01 99 F9 80 00 F2 1F 00 :23
AC90 03 C6 D3 C0 06 66 D6 60 03 D2 13 C0 08 07 E0 10 :A5
ACA0 3F AD B5 FC 63 37 EC C6 00 3D BC 00 00 78 1E 00 :78
ACB0 03 F0 0F C0 0F F8 1F F0 30 E0 07 0C 63 80 01 C6 :A5
ACC0 00 00 00 00 00 20 30 00 00 70 00 00 00 7F 38 00 :77
ACD0 00 73 0C 00 02 06 82 20 04 0C 43 18 08 42 82 06 :66
ACE0 10 21 04 00 08 12 08 00 08 38 1C 00 00 10 08 00 :CB
ACF0 00 00 00 40 00 00 00 10 04 00 01 04 10 00 02 02 :6D
--------------------------------------------------------
Sum: B9 E4 8E 74 22 F3 74 62 97 20 06 EC 2B 07 B7 6E :8A

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
AD00 00 00 30 00 00 E0 48 00 00 90 30 00 00 8F F8 00 :9F
AD10 00 8E 7C 00 06 FE 3E 60 1C FD 1F 38 7B 5A 5A DE :29
AD20 74 2D B4 2E 78 07 68 1E 38 18 CC 1C 00 70 87 00 :B7
AD30 00 F0 05 C0 03 E0 02 F0 1F A0 07 FC 30 50 06 16 :E8
AD40 00 00 70 00 01 E0 D8 00 01 B0 70 00 01 9F F8 00 :E2
AD50 01 9E FC 00 06 FF 7E E0 1E FF BF 78 7F 43 42 FE :54
AD60 5F 21 84 FA 4E 17 E8 72 3C 3B DC 3C 00 B1 8D 00 :8A
AD70 03 F0 0F C0 0F E0 07 F0 38 70 0E 1C 60 30 0C 06 :1C
AD80 00 00 00 00 00 01 E0 00 3E 3C 3C 7C 6F CF 66 BE :75
AD90 53 EE 6D 4E 2F 4F 66 BC 1A 3B 3C 58 2F 0B B8 FC :73
ADA0 5F 2A 7E BE 2F 15 FC DC 1E 3D BC 78 0E AC 37 70 :D1
ADB0 01 6E 57 80 02 BE 5F 80 03 FE 7F C0 03 DE 73 C0 :39
ADC0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 80 00 00 10 10 00 :A0
ADD0 0C 00 00 30 00 10 10 00 1A 00 00 58 00 00 A8 00 :76
ADE0 00 01 80 00 00 00 00 00 18 0C 38 18 0E 18 18 70 :A3
ADF0 00 10 08 00 00 00 00 00 01 84 31 80 03 06 20 C0 :37
--------------------------------------------------------
Sum: 96 F1 2E 64 45 CE E6 C8 B2 E1 D7 1C 4B FE 6A 12 :25

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
AE00 00 00 00 00 00 00 00 00 0A 19 88 2C 05 04 04 16 :FA
AE10 01 09 88 0A 02 04 04 14 1A 00 00 58 02 0B B8 2C :1D
AE20 01 00 44 16 02 00 88 0C 1E 3C 3C 78 0E 0C 33 70 :BC
AE30 00 04 01 80 00 0A 02 80 01 CC 33 C0 03 8E 61 C0 :83
AE40 00 20 40 00 04 08 00 80 20 80 00 04 09 04 40 20 :FD
AE50 10 01 68 08 44 4B F2 40 00 05 08 00 88 24 A7 44 :E6
AE60 20 05 2C 00 00 2B F2 02 40 81 40 84 20 04 10 00 :29
AE70 04 2E F5 25 2C 59 E4 D4 05 21 44 88 00 94 09 20 :38
AE80 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
AE90 00 02 00 00 00 00 00 00 00 03 70 00 00 09 F8 80 :F6
AEA0 00 02 F0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :F2
AEB0 00 04 50 00 00 00 80 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :D4
AEC0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
AED0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 40 00 00 01 50 00 :91
AEE0 00 00 80 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :80
AEF0 51 45 52 4A 01 22 8A 00 00 04 90 00 00 01 20 00 :94
--------------------------------------------------------
Sum: 87 AE A8 17 79 07 60 36 A8 4F C3 CC C9 74 B8 76 :FB

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
AF00 FF FF FF FF FF FF FF FF DF F0 1F FF BF FF DF FF :81
AF10 BF F0 1F FF DF FF EF FF C4 7F FC 47 E6 7F FE 67 :E9
AF20 E6 7F FE 67 E6 7F FE 67 DF FF EF FF BF F0 1F FF :2D
AF30 BF FF BF FF DF F0 1F FF EA FF F5 7F FF FF FF FF :C2
AF40 55 55 55 55 00 01 00 01 07 FF E3 F9 0F F1 07 FD :3C
AF50 07 FF E3 F9 0A 81 02 A9 19 81 01 99 19 80 01 98 :7E
AF60 59 95 55 99 19 81 01 99 07 81 07 F9 0F FF EF FD :92
AF70 0F F1 07 FD 05 5F E2 A9 00 01 00 01 00 00 00 00 :F5
AF80 FF FF 7F FF 55 55 55 55 1F FA BF FD 33 F1 1F CD :B5
AF90 3F FA BF FD 1F C5 4F FD 08 AB 28 89 08 81 00 89 :9B
AFA0 EE FF 7E EF 48 D5 54 8D 1F AB 2F FD 3F FA BF FD :43
AFB0 33 FB 3F CF 1F FA BF FD 00 2B 20 2B 00 01 00 01 :89
AFC0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
AFD0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 C0 00 00 00 20 00 :E1
AFE0 00 60 00 00 01 F3 00 00 00 E4 0C 00 01 D0 42 00 :57
AFF0 00 C9 70 00 00 F0 64 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :8D
--------------------------------------------------------
Sum: 86 63 DA 02 A7 9B 0B 2C D9 CF EC FE 15 1A 32 4A :7B

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
B000 00 A0 00 00 06 00 00 A0 2D 03 10 5A 50 14 00 01 :45
B010 40 7B E8 A0 14 97 FA 7A 29 EF FD 4D 57 F7 FC FA :08
B020 1F 7F FD EC 6D FF BB FA DE FE FD FD 6D FF FF 7C :65
B030 3F FB F7 D6 7E FF EF C8 1F FE FF A2 43 F9 F7 44 :70
B040 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
B050 00 00 00 00 00 01 C0 00 00 03 F0 00 01 C1 F8 00 :6E
B060 03 67 20 40 05 FB 8A E0 02 FC FD 30 05 FF FF 00 :62
B070 0F FB F6 00 12 FF EF 00 0D F0 F5 00 00 00 00 00 :F2
B080 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF :F0
B090 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF :F0
B0A0 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF :F0
B0B0 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF :F0
B0C0 55 55 55 55 00 01 00 01 00 01 00 01 00 01 00 01 :5A
B0D0 00 01 00 01 00 01 00 01 00 01 00 01 00 00 00 00 :06
B0E0 55 55 55 55 00 01 00 01 00 01 00 01 00 01 00 01 :5A
B0F0 00 01 00 01 00 01 00 01 00 01 00 01 00 00 00 00 :06
--------------------------------------------------------
Sum: 56 9F 98 4A 18 90 D9 BC 5E DD E7 76 59 C1 E5 B9 :64

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
B100 FF FF 7F FF 55 55 55 55 2A AB 2A AB 55 55 55 55 :CE
B110 2A AB 2A AB 55 55 55 55 2A AB 2A AB 00 01 00 01 :AA
B120 FF FF 7F FF 55 55 55 55 2A AB 2A AB 55 55 55 55 :CE
B130 2A AB 2A AB 55 55 55 55 2A AB 2A AB 00 01 00 01 :AA
B140 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF DF FF 7F FE 9F FF :EF
B150 FF FD 1F FF 7F F8 1F FF FF F0 0F FF 00 00 00 57 :03
B160 80 00 00 AF 7F F0 0F FF FF F8 1F FF 7F F8 1F FF :56
B170 FF F8 1F FF 7F F8 5F FF FF FA BF FF 55 55 17 FF :61
B180 55 55 55 55 00 00 18 01 00 08 16 01 00 08 17 81 :2C
B190 01 58 37 E1 02 9A 16 A9 2B F0 2F FF 10 42 84 00 :EB
B1A0 02 12 40 01 2A F1 4F FF 00 1A 1A A1 00 08 99 41 :75
B1B0 00 08 12 01 00 04 10 01 00 00 00 01 00 00 00 00 :31
B1C0 7F FF 7F FF 55 1D 5D 55 28 5A 1E AB 41 D8 1F D5 :78
B1D0 07 D8 1F EB 1F D8 1F FD 7F F0 0F FF 00 01 00 01 :7B
B1E0 00 01 80 03 7F F0 0F FF 1B D8 1F F9 06 D8 1F F5 :FE
B1F0 01 98 1F CB 00 58 1E 15 00 18 18 AB 00 00 00 01 :EA
--------------------------------------------------------
Sum: AE 7F AA F0 EF FF 16 60 91 D9 37 98 54 FA F1 8E :31

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
B200 FF FF BF FF FF FE 7F FF C5 FF D5 7F 90 1F D2 0F :DF
B210 AC 0E 29 87 D8 59 F8 8F 5C BF F5 2F BF 7F F0 47 :D6
B220 E0 7F FC FF C9 FF FE F7 CA FF EC BF A0 2F F8 0F :61
B230 96 1F D3 07 D4 2F D0 87 68 79 F7 7F FE FE 1D FF :58
B240 51 55 15 51 00 00 60 01 05 E9 25 79 00 11 02 0C :18
B250 00 01 C0 00 08 47 00 09 40 00 00 01 00 00 06 38 :98
B260 5F 91 57 21 00 01 01 09 02 E9 04 B9 00 29 18 0D :69
B270 00 10 10 05 04 01 00 00 40 07 02 01 00 81 E0 00 :D5
B280 F3 F7 3F F3 55 54 75 55 05 EB 35 7D 10 15 12 0C :74
B290 20 0A A8 04 18 53 40 0D 48 AA 20 0B 00 01 02 19 :C7
B2A0 EA F3 7D E7 40 55 56 5D 0A EB 2C BD 20 2D 58 0D :19
B2B0 10 1A 10 07 14 25 40 04 40 2B 27 2B 00 80 A0 01 :9C
B2C0 10 00 00 00 00 00 00 10 00 10 81 00 08 01 82 00 :3C
B2D0 00 7F FE 20 00 D5 D5 10 01 BF 9C 80 03 4F FE 40 :C3
B2E0 D7 FF FF AB 0D F9 F9 B0 0F FF FF F0 05 57 D5 50 :AD
B2F0 81 01 94 00 00 00 80 00 34 01 00 80 08 02 C0 08 :1D
--------------------------------------------------------
Sum: 46 2F F8 B3 4E BD 3F B2 B5 89 9C 80 35 F2 F8 80 :15
```

PiO PiO

▶チャオ！PiO²初投稿の"こ～じ"です．最近ロクなことがない．映画に，誘っても断られ，しょうがなく悪友と見に行って帰りに0.1㎜のサインペン買ったら，帰る途中落すし，1100円は損したし（チケット代），ガントレットやっても，L8までしかいかんし，ハイドライドIIのテープ版はこないし，いやんなってきた今日このごろです．　P.S. ピートタウンゼント最近見ないよー．H.ジョーンズ，キム・ワイルド最高，ロバート・パーマーのコンサート行きたかった．（○○にふられて落ちこんだこ～じ）

リスト2 CRUX マシン語リスト

```
Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
B300 AA AA AA AA 54 5D 55 55 EA BA AA AA 5D 55 97 55 :99
B310 AB 7F FE AA 44 D5 55 55 A9 99 E0 AA 53 06 30 55 :3F
B320 FE 00 36 3F 4C 36 00 35 EF FF FF F2 55 54 55 55 :5C
B330 AA A9 BE A2 45 55 95 D5 BE A9 AA AA 55 53 D5 5D :4C
B340 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF :F0
B350 FF FF FF FF FF D5 55 FF FF 9C 74 FF FF 3E BA 7F :A8
B360 FE 55 47 3F FC B8 AE BF FF FF FF FF F5 54 55 5F :F3
B370 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF :F0
B380 10 00 C0 00 00 00 00 10 02 00 71 00 00 00 18 00 :6B
B390 00 00 2C 00 00 00 04 10 00 00 01 00 00 00 44 80 :05
B3A0 00 00 42 40 00 00 61 20 00 00 20 98 00 00 50 60 :6B
B3B0 00 00 28 10 00 00 12 00 10 00 00 80 08 00 00 08 :EA
B3C0 AA AA EA AA 15 15 55 15 C8 AF F2 AA 54 1F F8 44 :3E
B3D0 A8 BF FD 0A 40 7F FE 51 21 FF FF 0A 07 FF FF A1 :4B
B3E0 CF FF FF C0 1F FF FF E9 3F FF FF F8 7E FF FF FD :41
B3F0 2B FF FF FA 0D FF FF 51 B0 0A EA 80 51 41 04 59 :92
---------------------------------------------------------
Sum: 54 8B 1B 2F A3 DA 08 50 26 4B 10 30 7E F0 A4 5B :1C

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
B400 FF FF FF FF FF FF FF FF FF F5 FF FF FF EB 7F FF :52
B410 FF D6 FF FF FF AB EF FF FF 57 7F FF FA AE EF FF :D5
B420 F5 5D 77 FF EA EE FB FF D5 FD FD FF AB BA FF FF :CB
B430 D7 75 FF 7F FF AB FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF :6A
B440 10 00 C0 00 00 20 03 10 00 08 00 04 00 02 00 02 :13
B450 00 00 00 09 00 10 00 06 00 01 00 01 00 00 00 04 :25
B460 00 01 00 02 00 28 20 20 00 04 10 00 00 40 00 00 :BF
B470 00 00 00 04 00 00 00 02 00 00 00 00 00 00 00 00 :06
B480 AA AA EA 0A 50 05 40 05 E0 00 80 00 40 00 00 01 :83
B490 80 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 40 00 00 00 :C0
B4A0 80 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :80
B4B0 00 00 00 00 02 40 01 00 83 C0 A0 F5 57 D5 55 FA :96
B4C0 FF FF FF FF FF FF EF FF F5 7F D5 DF EA BF AF B7 :1F
B4D0 D1 D7 D5 FD AB FA 8B 7F 4D 7F CC D7 E2 AF 69 FE :90
B4E0 CD 75 D5 7F 87 FE E7 AF 3A BF 7C F7 7F D5 B7 E9 :11
B4F0 9B F5 CD FD 45 BF A2 BE DA 4B F4 97 FE 7F FF 9F :89
---------------------------------------------------------
Sum: BC 92 94 0D AF 96 4F 24 8B 1D BB 3A C3 2B 8F 3A :FB

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
B500 10 00 C0 00 00 00 00 10 00 10 01 00 08 00 02 00 :FB
B510 00 00 10 20 00 00 10 10 00 04 00 00 04 00 0A 00 :62
B520 00 00 C0 12 00 00 00 02 02 00 01 00 02 00 00 00 :D9
B530 81 00 14 00 00 00 00 00 34 00 80 80 08 00 00 08 :D9
B540 AA AA EA AA 54 55 55 55 EA BA AA AA 5D 54 57 55 :90
B550 AB AA AA AA 45 55 55 55 AB AE AA AA 55 55 5F 55 :F8
B560 EE AA EA BA 55 55 51 57 EA AA AA AA 57 55 55 55 :CC
B570 AA AA BE A2 45 55 55 D5 BE AA AA AA 55 5D 55 5D :98
B580 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF :F0
B590 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF :F0
B5A0 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF :F0
B5B0 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF :F0
B5C0 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF :F0
B5D0 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF :F0
B5E0 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF :F0
B5F0 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF :F0
---------------------------------------------------------
Sum: 76 A0 D8 DA 2B 4C 58 F0 6B C8 22 20 6C 53 64 5C :7B

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
B600 09 F1 B9 18 00 80 40 20 C2 44 06 40 52 C9 38 04 :4E
B610 E8 03 00 00 28 14 74 23 01 91 0C 04 00 82 03 01 :E6
B620 C0 24 69 60 04 82 4B 01 02 40 60 08 4A 40 18 12 :DD
B630 0C 1C F3 41 87 52 02 42 30 00 00 74 81 2A 98 CA :2A
B640 2D FF BD DD 7F F8 D4 EF EA 7F 17 4F 72 FF F8 BE :F6
B650 FF D7 E7 B5 FF 9E FF BF 73 F7 FC F7 FD EE 93 FD :A5
B660 EF BF 7F EA 94 96 FF DF AE EB F3 FD 7F D5 7E 9E :18
B670 5F FE FB F7 C7 FB 57 EE 32 FC D8 FE DF EF FD FF :24
B680 FF FF FF FF FF FF FF E1 C1 C0 E0 E1 F3 F3 FF FF :00
B690 00 00 00 00 00 00 00 18 3C 3A 1C 1C 0C 0C 00 00 :DE
B6A0 00 00 00 00 00 00 00 0C 0C 0E 06 04 04 04 00 00 :38
B6B0 00 00 00 00 00 00 00 0C 1C 1E 0E 0C 0C 0C 00 00 :78
B6C0 FF FF FF FF FF 83 81 C1 C1 C0 C1 C1 E3 E7 E7 FF :73
B6D0 00 00 00 00 00 78 7C 3C 3E 3F 3E 3E 18 18 18 00 :71
B6E0 00 00 00 00 00 00 04 04 04 07 04 08 08 08 08 00 :37
B6F0 00 00 00 00 00 10 1C 1C 1C 1F 1C 1C 18 18 18 00 :03
---------------------------------------------------------
Sum: 35 C5 31 2A 8A 99 46 2F 76 BD 7F 31 14 94 0F 37 :BE

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
B700 FF FF FF FF C0 80 81 C1 C1 80 C0 C1 C1 C1 FF FF :C0
B710 00 00 00 00 2A 4A 4C 2C 0C 4E 2D 2C 2C 2C 00 00 :F7
B720 00 00 00 00 04 04 00 00 00 00 02 00 00 00 00 00 :0A
B730 00 00 00 00 1E 3E 3C 1C 3C 3C 1F 1C 1C 1C 00 00 :9F
B740 FF FF FF FF 81 80 00 01 80 C0 C0 E1 E1 E1 E1 FF :81
B750 00 00 00 00 6C 66 E6 FC 66 26 27 1C 18 10 10 00 :BB
B760 00 00 00 00 1C 1E 1E 0C 1C 1C 1F 0C 1C 1C 14 00 :13
B770 00 00 00 00 0C 6E 8E 9C 6C 0C 0F 1C 0C 04 04 00 :5B
B780 FF FF 00 00 01 01 01 00 01 80 80 80 FF FF FF FF :7E
B790 00 00 EE EE F4 EE EE EF F6 76 7E 00 00 00 00 00 :85
B7A0 00 00 0E 0E 04 0C 0C 0F 04 04 04 00 00 00 00 00 :53
B7B0 00 00 7E 7E 3C 7C 7C 7F 3C 3C 2C 00 00 00 00 00 :53
B7C0 FF 8F 81 81 01 01 01 01 03 C0 E0 E1 80 C1 C1 E3 :FD
B7D0 00 40 46 4E 4E 0E 0E 2E 00 08 04 1C 4A 28 28 08 :36
B7E0 00 30 32 36 B2 F6 F2 D6 DC 1F 1F 14 3E 1C 1C 18 :C4
B7F0 00 10 14 10 14 50 54 40 40 01 01 08 04 04 04 00 :82
---------------------------------------------------------
Sum: FC 0C 85 8D 6B 4A 67 70 CD 36 55 C7 35 22 10 00 :2C

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
B800 FF FF FF FF FF FF FF 81 81 81 81 81 81 C3 FF FF :C0
B810 00 00 00 00 00 00 00 7C 7C 7C 7C 7C 7C 38 00 00 :20
B820 00 00 00 00 00 00 00 0C 0C 0C 0C 0C 0C 08 00 00 :50
B830 00 00 00 00 00 00 00 3C 3C 3C 3C 3C 3C 18 00 00 :80
B840 FF BF 00 00 01 01 C1 C1 C1 80 80 80 81 83 C7 FF :4D
B850 00 40 FF FF FE DA 3A 3C 3E 7E 7E 7E 7A 78 38 00 :6E
B860 00 00 0D 0D 04 06 06 04 0E 0A 0A 0A 0A 08 08 00 :74
B870 00 40 6F 7F 5E 4A 1A 0C 1E 3E 1E 3A 1A 38 18 00 :1A
B880 FF FF FF C1 80 80 80 80 80 00 00 01 FF FF FF FF :3B
B890 00 00 00 3E 41 43 41 43 41 63 3E 00 00 00 00 00 :28
B8A0 00 00 00 0E 0D 17 0D 17 0D 17 06 00 00 00 00 00 :80
B8B0 00 00 00 3E 7F 7F 7F 7F 7F 7F 3E 00 00 00 00 00 :76
B8C0 FF FF FF FF C1 80 80 80 80 80 00 00 81 FF FF FF :BB
B8D0 00 00 00 00 3E 6F 47 4F 47 4F 47 6F 3E 00 00 00 :CD
B8E0 00 00 00 00 1E 1F 3F 3F 3F 3F 3F 1F 0E 00 00 00 :A5
B8F0 00 00 00 00 3E 63 41 41 41 41 41 63 3E 00 00 00 :87
---------------------------------------------------------
Sum: FC 3C 78 D4 08 F4 AE FA 04 D3 B4 79 6E 54 1C FC :06

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
B900 FF FF 81 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 83 FF FF :01
B910 00 00 7E B9 BD B9 BD FF B9 BD B9 BD 5A 3C 00 00 :EB
B920 00 00 2E 01 01 01 01 17 01 01 01 01 02 0C 00 00 :5B
B930 00 00 7E 8F 8F 8F 8F FF 8F 8F 8F 8F 4E 3C 00 00 :7F
B940 FF FF FF C1 80 80 80 80 80 00 01 83 FF FF FF FF :BE
B950 00 00 00 3E 7F 4F 7F 5F 57 7F 3E 1C 00 00 00 00 :1A
B960 00 00 00 00 00 36 08 22 2A 08 00 00 00 00 00 00 :92
B970 00 00 00 1E 05 01 05 01 05 03 02 04 00 00 00 00 :38
B980 FF 81 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 81 C3 FF FF :C2
B990 00 7E FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF 7E 3C 00 00 :2E
B9A0 00 00 24 00 00 24 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :48
B9B0 00 2E 01 17 0B 01 15 5F 0B 17 0B 17 0E 1C 00 00 :34
B9C0 00 20 00 A0 02 8B F2 18 4D 15 7F 4C 38 8B EE AA :DF
B9D0 53 5D 55 D4 0B AB EA E0 0D 5F D5 70 3A FF EA BA :E7
B9E0 6D 5F 5D 74 0A BA BA E8 53 5F F5 D4 09 AA BF C8 :B8
B9F0 6E 7D FC 54 06 8E 71 22 21 C5 8C 10 00 00 50 00 :34
---------------------------------------------------------
Sum: 2B 84 7C B8 78 F1 74 77 27 85 69 A6 32 55 E4 29 :86

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
BA00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
BA10 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
BA20 CD 3F BF F3 D3 5E CD E2 BB CD 33 BA FB D3 5F C9 :09
BA30 00 00 00 0E 03 11 08 01 DD 21 00 BA 21 00 00 E5 :E9
BA40 06 28 DD 7E 10 CB 67 28 0A FE 40 30 06 47 CD AC :31
BA50 BB 06 20 78 32 5F BA 32 74 BA DD 7E 00 CB 7F 28 :D1
BA60 08 B7 20 01 3D 47 CD D0 BC E5 3E 0A 95 92 6F DD :5D
BA70 7E 08 CB 7F 28 08 B7 20 01 3D 47 CD A0 BC E1 E5 :4B
BA80 7C 83 82 67 06 28 DD 7E 10 CB 6F 28 0C FE 40 30 :5D
BA90 08 E6 20 47 CD AC BB 06 20 78 32 A5 BA 32 B9 BA :5D
BAA0 DD 7E 00 CB 7F 28 07 B7 20 01 3D 47 CD A0 BC 3E :97
BAB0 0A 95 92 6F DD 7E 08 CB 7F 28 08 B7 20 01 3D 47 :D9
BAC0 CD D0 BC E1 E5 DD 46 00 C5 0D 20 06 CB 78 20 16 :B3
BAD0 18 20 DD 7E 02 B8 28 1A 30 03 4F 78 41 CB 7F 28 :3C
BAE0 11 4F A8 20 01 41 7D 82 3D 6F 7C 82 67 3E FE CD :83
BAF0 37 BC C1 E1 CB 78 20 30 C5 E5 D5 7C 82 67 DD 7E :67
---------------------------------------------------------
Sum: AC A3 DD BF 5F B0 2C FF 99 98 7B 40 FF EC 67 3C :9F

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
BB00 03 CB 7F 20 1D 0D 28 1D 0C DD 7E 05 CB 7F 28 15 :CF
BB10 47 7C 81 3D 67 7D C6 03 91 6F 16 01 7B 0D 91 91 :EF
BB20 5F 78 CD 08 BC D1 E1 C1 3E 0A 95 92 6F E5 DD 46 :C1
BB30 08 C5 0D 20 06 CB 78 20 16 18 1C DD 7E 0A B8 28 :F2
BB40 16 30 03 4F 78 41 CB 7F 28 0D 4F A8 20 01 41 7C :A5
BB50 82 67 3E 7F CD 37 BC C1 E1 CB 78 20 2B C5 E5 D5 :15
BB60 7C 82 67 DD 7E 0B CB 7F 20 18 0D 28 18 0C DD 7E :01
BB70 0D CB 7F 28 10 47 7C 81 3D 67 7B 0D 91 91 5F 78 :F8
BB80 16 01 CD 08 BC D1 E1 C1 E1 7A 84 67 7A 85 6F DD :AC
BB90 7E 12 CB 7F 28 05 53 CD 08 BC C9 DD 23 DD 23 0D :C1
BBA0 C8 51 41 3E 01 87 10 FD 5F C3 3F BA C5 E5 3E 03 :33
BBB0 B9 28 1E 3E 10 A0 20 04 7C 82 67 AF 08 CD 77 BC :2D
BBC0 08 20 05 01 50 00 ED 42 7B 87 87 47 AF 77 23 10 :D6
BBD0 FC E1 E5 D5 7A 53 5F 85 6F 3E FF CD 08 BC D1 E1 :37
BBE0 C1 C9 11 8C 00 21 38 C5 3E AA 0E 28 06 14 77 23 :17
BBF0 10 FC 19 0D 20 F6 21 88 C5 3E 55 0E 28 06 14 77 :10
---------------------------------------------------------
Sum: BC BA 0C CA F8 57 1E E4 08 ED 70 69 76 3F 76 8F :25

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
BC00 23 10 FC 19 0D 20 F6 C9 E5 D5 C5 3C 3E 00 28 01 :56
BC10 2F 08 CD 77 BC 7A 87 32 2A BC 4B CB 21 CB 21 CB :3E
BC20 21 3E 50 92 92 16 00 5F 08 06 08 77 23 10 FC 19 :1D
BC30 0D 20 F6 C1 D1 E1 C9 C5 D5 C5 08 CD 77 BC 08 CB :99
BC40 47 20 01 23 C1 08 78 07 30 03 3C 20 0F 79 07 30 :21
BC50 03 3C 20 08 3E A6 32 6E BC 08 18 07 3E B6 32 6E :62
BC60 BC 08 2F 43 CB 20 CB 20 CB 20 11 50 00 4F A6 77 :C4
BC70 79 19 10 FA D1 C1 C9 D5 1E 00 0E 00 54 44 CB 38 :93
BC80 CB 19 CB 22 26 C5 7D 87 C6 38 6F 19 09 D1 C9 00 :E9
BC90 04 28 07 2F 4F 3E 30 06 B1 C9 4F 3E 38 06 A1 C9 :D4
BCA0 E5 D5 C5 3E FC CD 90 BC 32 C7 BC 78 32 C0 BC C5 :72
BCB0 7D 82 3D 6F CD 77 BC 23 7A 87 C1 47 11 50 00 7E :B6
BCC0 A1 77 19 CB 01 CB 01 38 F6 2B 10 F3 C1 D1 E1 C9 :61
BCD0 E5 D5 C5 3E 3F CD 90 BC 32 F2 BC 78 32 EB BC C5 :0B
BCE0 CD 77 BC 7A 87 C1 47 11 50 00 7E A1 77 19 CB 09 :ED
BCF0 CB 09 38 F6 23 10 F3 C1 D1 E1 C9 00 00 00 00 00 :64
---------------------------------------------------------
Sum: 4E 57 15 C2 EF D0 48 BB 2D D4 E1 E4 88 15 85 A0 :C6

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
BD00 F3 D3 5C CD 14 BD D3 5D CD 14 BD D3 5E CD 14 BD :5D
BD10 D3 5F FB C9 11 83 E5 3E 10 06 00 0E 50 ED A0 ED :9B
BD20 A0 ED A0 ED A0 EB 09 EB 3D C2 1B BD C9 00 B7 3E :2E
BD30 03 06 B6 28 06 AF 06 A6 22 59 BD 32 57 BD 78 32 :70
BD40 66 BD F3 D3 5C CD 56 BD D3 5D CD 56 BD D3 5E CD :33
BD50 56 BD D3 5F FB C9 18 03 21 80 B6 11 86 E5 3E 10 :45
BD60 01 50 00 08 7E EB B6 77 08 09 EB 23 3D C2 63 BD :2D
BD70 C9 F3 D3 5C 3E 10 21 61 E7 11 00 9C 01 31 00 ED :6E
BD80 B0 01 1F 00 09 3D 20 F4 D3 5F FB C9 46 05 11 61 :DD
BD90 E7 28 08 11 E1 D5 10 03 11 61 C9 F3 D3 5C 3E 10 :9C
BDA0 21 00 9C 01 31 00 ED B0 01 1F 00 EB 09 EB 3D 20 :E8
BDB0 F2 D3 5F FB C9 F3 D3 5D 0E 10 11 4C 00 D9 21 C0 :40
BDC0 B9 06 04 7E D9 AE 77 23 D9 23 10 F7 D9 19 0D D9 :3D
BDD0 20 EF D3 5F FB C9 F3 7E E5 B7 21 38 C5 11 3C 00 :7D
BDE0 01 14 50 20 08 21 91 C1 1E 1F 01 31 5E 22 15 BE :C2
BDF0 21 18 BE 70 2C 2C 71 E1 23 7E 0E 5C 06 03 0F F5 :29
---------------------------------------------------------
Sum: 94 FF 4D BB CA 34 68 0B 11 92 18 A5 73 96 FC 7E :EF

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
BE00 3E 00 30 01 3D C5 CD 12 BE C1 F1 0C 10 F0 D3 5F :FE
BE10 FB C9 ED 79 21 91 C1 0E 5E 06 31 77 23 10 FC 0D :F3
BE20 19 C2 19 BE C9 11 E2 00 0E 0B 06 0E 3E 88 AE 77 :86
BE30 23 10 F9 19 0D 20 F3 C9 11 98 00 0E 0C 06 08 3E :3D
BE40 CC AE 77 23 10 F9 19 0D 20 F3 C9 11 4C 00 0E 10 :9A
BE50 06 04 3E AA AE 77 23 10 F9 19 0D 20 F3 C9 11 4F :A5
BE60 00 06 08 3E FF AE 77 23 3E FF AE 77 19 10 F4 C9 :DB
BE70 78 E5 D9 47 26 BE 2E 13 3E 12 85 10 FD 6F 22 83 :98
BE80 BE E1 CD 5E BE D9 C9 F5 C5 21 A4 E3 47 04 F5 7D :49
BE90 2E 0A 95 85 10 FD 6F F1 C1 C5 F5 3E 05 90 4F AF :0B
BEA0 80 3D 10 FC 41 4F 11 40 01 ED 52 19 10 FC F1 47 :47
BEB0 04 59 16 00 19 19 ED 52 10 FC C1 C5 F3 D3 5D 3E :D7
BEC0 05 90 47 CD 70 BE D3 5F FB C1 F1 C9 16 08 1E 00 :BB
BED0 1D 20 FD 15 20 F8 C9 7E 23 4E 21 A4 E3 22 8A BE :31
BEE0 21 40 01 22 A7 BE 06 04 C5 0C 0D 28 06 08 3E 05 :4A
BEF0 90 47 08 CD 87 BE CD CC BE CD 87 BE C1 10 E9 C9 :DD
---------------------------------------------------------
Sum: 02 F0 9A 53 FD D3 E9 61 08 3E 83 A9 E1 7B 1B 09 :EB

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
BF00 7E 23 4E 21 A4 D4 11 A0 00 FE 05 30 06 21 24 CD :84
BF10 11 C0 FE 22 8A BE ED 53 A7 BE 06 04 C5 0C 0D 28 :EE
BF20 06 08 3E 05 90 47 08 F5 FE 05 38 02 D6 05 F5 CD :FF
BF30 87 BE CD CC BE F1 CD 87 BE F1 C1 10 DF C9 00 7E :87
BF40 E5 21 00 C6 84 67 ED 5B FD BF 7B 17 17 17 17 82 :14
BF50 85 6F 3A FF BF 5F CB 47 0F 0F F5 3E 01 28 02 C6 :9F
BF60 0F 47 07 07 07 07 4F F1 30 06 AF 90 47 AF 91 4F :FD
BF70 CB 40 28 03 AF 91 4F DD 21 00 BA 16 04 7B E5 C5 :BC
BF80 06 F8 CD C3 BF C1 DD 77 10 E1 E5 79 85 6F 3E 03 :E6
BF90 83 CD C3 BF DD 77 00 7B CD C3 BF DD 77 01 E1 E5 :0B
BFA0 7D 91 6F 7B 3C CD C3 BF DD 77 08 7B CD C3 BF DD :86
BFB0 77 09 E1 78 85 6F 15 DD 23 DD 23 20 C0 E1 3A 12 :EF
BFC0 BA 77 C9 E6 03 D5 1E 80 3C CB 03 3D 20 FB 7B D1 :04
BFD0 CB 7E 28 0A A6 3E 00 C8 7E E6 F0 C6 0F C9 08 78 :99
BFE0 82 82 28 0A 3E F0 A6 28 09 08 A6 3E FF C0 7E E6 :4A
BFF0 F0 C9 3E 00 B7 C8 08 A6 3E FF C0 AF C9 07 01 00 :A1
---------------------------------------------------------
Sum: D4 5F F7 52 70 67 AA 83 9E 36 05 22 63 03 CF A2 :52

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
C000 E5 7E 21 80 9E 11 C0 00 19 3D 20 FC CD 00 BD D9 :48
C010 2A 15 BD 22 5C BD D9 E1 23 23 E5 7E B7 28 11 21 :AB
C020 40 B6 11 40 00 19 3D 20 FC 3C CD 2E BD CD 2E BD :65
C030 D9 23 23 23 22 5C BD D9 E1 23 23 E5 7E B7 28 11 :D0
C040 21 40 B6 11 40 00 19 3D 20 FC 3C CD 2E BD CD 2E :C9
C050 BD E1 C9 00 5E 23 56 EB 11 83 E5 06 05 7E B7 C8 :AA
C060 C5 D5 ED 53 15 BD CD 00 C0 D1 EB 01 0A 00 09 EB :F4
C070 C1 23 23 10 E8 C9 00 5E 23 56 EB 11 83 C7 0E 02 :F5
C080 06 05 7E B7 C8 D5 C5 ED 53 15 BD CD 00 C0 C1 D1 :D3
C090 E5 21 0A 00 19 EB E1 23 23 10 E7 E5 21 4E 0C 19 :AB
C0A0 EB E1 0D 20 DB C9 00 D5 7B 4A 21 00 DA 11 10 00 :53
C0B0 06 08 1F 30 01 19 EB 29 EB 10 F7 AF CB 39 17 09 :50
C0C0 D1 C9 B7 7E 20 04 07 07 07 07 E6 0F C9 00 06 00 :D3
C0D0 E5 C5 78 21 4C C1 87 85 6F 5E 23 56 ED 53 AB C0 :4D
C0E0 C1 78 87 87 4F 3E 10 91 32 AE C0 E1 5E 23 56 2B :F8
C0F0 C5 E5 CD A7 C0 CD C2 C0 E1 C1 FE 09 28 06 04 05 :0D
---------------------------------------------------------
Sum: A4 7F D8 4D EF 5E C0 4B 92 B8 6F 22 81 82 BE 8E :CA

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
C100 28 05 FE 06 36 00 C8 3C 77 15 15 1D 1D 21 38 C5 :64
C110 06 05 0E 05 E5 D5 C5 22 15 BD CD A7 C0 CD C2 C0 :14
C120 21 00 AF 11 C0 00 B7 28 05 19 3D C3 26 C1 CD 00 :52
C130 BD C1 D1 E1 23 23 23 23 14 0D 20 D8 D5 11 EC 04 :AB
C140 19 D1 1C 15 15 15 15 15 10 C8 C9 00 00 DA 00 DC :C6
C150 20 DD 00 7E 21 83 E5 47 7D 2E 0A 04 95 85 10 FD :2B
C160 6F CD B5 BD C9 7E 21 D4 C7 FE 05 38 05 21 53 D4 :39
C170 D6 05 11 0A 00 47 04 ED 52 19 10 FD CD B5 BD C9 :AE
C180 00 46 21 6A C7 22 15 BD 21 80 9E 11 C0 00 04 19 :B9
```

PiO PiO

▶「PiOの伝説の物語を憶えている者は幸せである．心，豊かであろうから…」．そういえば5月○日，僕の部屋に妹のファミコンが遊びに来た．ファミコンもゲームウォッチと運命を共にするときが来たのだろう．次の流行は何かな？　P.S. 聖戦士ダンバインの続編を見たいと思いませんか．読者のみなさん，そして編集部のみなさん!?春の陽射しの中で――．

（聖戦士SUSHI…なわけないか）

リスト2　CRUX　マシン語リスト

Add	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	Sum
C190	10	FD	CD	00	BD	C9	00	46	23	7E	21	12	F1	22	15	BD	:5F
C1A0	22	5C	BD	B7	28	E2	21	15	F1	C5	CD	2E	BD	C1	21	50	:D2
C1B0	B6	11	40	00	04	19	10	FD	CD	2E	BD	C9	00	7E	21	40	:91
C1C0	CF	B7	20	04	CD	B5	BD	C9	22	15	BD	21	C0	AF	3D	28	:9B
C1D0	03	21	40	B1	CD	00	BD	C9	00	46	21	A0	F3	11	F0	00	:63
C1E0	19	10	FD	EB	21	ED	C1	01	24	00	ED	B0	C9	05	E8	08	:60
C1F0	88	09	E8	0C	C8	0D	E8	10	A8	11	E8	14	68	19	E8	1F	:8F
Sum:	E5	EC	9E	24	30	EA	EF	7E	3B	62	23	37	91	34	2B	B4	:B5

Add	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	Sum
C200	A8	20	E8	23	A8	24	E8	2A	A8	2B	E8	2E	A8	2F	E8	31	:8A
C210	68	00	21	60	C2	11	00	DA	01	A0	03	ED	B0	C9	21	00	:C1
C220	DF	11	01	DF	01	FF	03	36	00	ED	B0	C9	00	00	00	00	:6F
C230	02	22	02	20	02	99	22	22	20	02	90	20	00	22	22	22	:5D
C240	99	30	90	99	32	09	99	90	09	20	20	22	22	22	22	02	:29
C250	22	20	22	02	02	22	22	20	00	00	00	00	00	00	00	00	:CC
C260	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99	:90
C270	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99	:90
C280	99	99	99	99	99	88	99	99	88	99	99	99	99	99	99	99	:6E
C290	99	92	09	99	98	76	99	98	88	99	98	88	88	89	99	99	:90
C2A0	99	02	22	87	78	88	98	88	78	88	88	78	88	88	99	99	:A6
C2B0	92	22	32	28	67	87	99	88	66	77	88	87	87	88	89	99	:3A
C2C0	90	82	22	07	88	70	09	78	82	02	76	78	07	88	89	99	:D7
C2D0	99	80	66	77	76	77	79	87	78	77	66	77	20	88	88	99	:78
C2E0	96	86	66	66	78	76	68	97	87	77	77	70	27	78	89	99	:7B
C2F0	66	66	76	76	67	77	66	97	77	70	27	88	88	78	29	99	:EB
Sum:	60	12	4A	8A	C0	0B	AD	AC	EA	9D	38	5F	B2	A0	96	4F	:BF

Add	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	Sum
C300	66	77	60	27	77	77	77	97	66	22	22	77	76	80	29	99	:39
C310	92	68	62	07	67	67	79	67	67	02	32	07	86	68	09	99	:43
C320	90	28	80	26	66	66	79	96	77	72	22	78	77	88	28	99	:7C
C330	99	98	99	97	67	70	27	97	77	77	07	67	67	78	88	99	:52
C340	99	99	98	99	97	72	07	97	99	77	76	67	77	02	88	99	:91
C350	98	87	67	67	97	87	77	99	99	97	77	76	77	72	02	99	:BC
C360	88	77	77	77	99	77	79	97	66	99	97	99	99	20	99	99	:27
C370	86	67	78	79	89	99	99	67	76	77	99	97	79	99	99	99	:61
C380	98	88	06	67	87	88	96	67	66	76	77	77	88	88	99	99	:A5
C390	98	87	20	77	77	77	97	76	77	77	67	77	77	78	89	99	:8E
C3A0	99	80	22	20	68	79	97	02	02	06	77	77	72	88	78	99	:D6
C3B0	99	96	23	22	20	89	88	87	67	87	76	77	20	28	88	99	:70
C3C0	99	96	02	26	07	89	87	86	88	68	66	88	72	88	89	99	:EE
C3D0	99	98	66	78	77	79	87	77	77	67	66	67	66	78	88	99	:A7
C3E0	99	78	78	78	78	79	98	72	06	68	86	87	76	78	88	99	:86
C3F0	99	77	87	78	77	77	99	80	26	67	76	78	77	88	88	99	:B1
Sum:	26	DF	9B	89	EE	B0	AB	AE	3A	43	2D	34	30	C5	E1	90	:64

Add	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	Sum
C400	99	97	77	88	77	88	89	67	67	86	77	67	88	88	89	99	:1B
C410	99	99	77	78	87	78	97	66	77	78	86	78	88	78	89	99	:2C
C420	99	99	98	78	78	88	97	96	66	77	76	77	88	57	88	99	:39
C430	99	99	99	99	88	88	99	99	96	77	89	68	78	89	99	99	:D7
C440	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99	:90
C450	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99	:90
C460	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	:60
C470	66	66	66	66	66	66	66	66	66	02	82	02	02	82	22	22	:E4
C480	20	68	88	22	66	06	66	66	66	62	22	66	62	22	22	02	:62
C490	66	02	20	08	66	96	66	29	29	90	99	92	66	66	60	08	:33
C4A0	09	99	62	29	22	09	02	29	66	02	22	28	09	96	22	99	:8F
C4B0	09	90	99	02	66	22	09	02	99	99	09	99	99	22	29	92	:11
C4C0	66	82	99	92	99	00	90	09	92	99	96	22	66	82	09	02	:1B
C4D0	99	02	02	09	92	90	09	28	66	82	22	22	99	90	30	99	:17
C4E0	92	90	09	28	66	62	66	62	99	02	02	09	92	29	99	26	:03
C4F0	66	62	69	62	99	00	90	09	98	22	62	20	66	82	66	62	:B1
Sum:	F1	69	CD	89	7A	C7	B4	50	8F	52	18	7E	0B	F7	F2	76	:D6

Add	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	Sum
C500	99	99	99	99	98	82	62	82	66	82	22	22	09	90	90	99	:50
C510	02	22	66	20	66	66	22	02	98	82	92	88	29	90	22	26	:CF
C520	66	66	82	22	92	22	92	00	29	09	02	26	66	66	69	99	:DE
C530	09	99	99	99	99	90	99	22	66	66	02	22	88	82	02	88	:3C
C540	22	22	22	22	66	02	22	02	88	82	22	88	20	28	02	62	:74
C550	66	23	26	22	88	82	02	88	22	28	22	06	66	22	06	66	:CB
C560	88	82	22	88	20	28	06	66	66	66	66	66	66	66	66	66	:98
C570	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	:60
C580	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	:60
C590	66	00	22	00	22	22	22	99	66	02	22	22	22	00	09	09	:67
C5A0	66	22	99	99	99	22	22	22	66	22	92	00	29	22	02	22	:42
C5B0	66	20	92	99	09	22	22	22	66	02	09	93	29	02	22	22	:93
C5C0	66	20	92	99	09	20	02	22	66	22	92	00	29	29	99	29	:2C
C5D0	66	22	99	99	99	29	22	29	66	22	20	02	20	29	23	29	:06
C5E0	66	02	22	22	02	09	22	29	66	00	20	02	20	29	99	99	:05
C5F0	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	:60
Sum:	B0	39	50	F8	D1	30	B7	19	33	1F	23	D1	1B	89	3F	78	:A3

Add	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	Sum
C600	77	F3	FA	F2	F2	8F	FF	7B	F6	F3	F2	F2	F2	F2	F2	F6	:EA
C610	F5	F1	F2	FF	00	FF	74	FB	F4	F1	03	0A	02	0A	06	F5	:3E
C620	F9	00	00	00	00	F4	F5	2B	FC	61	05	03	0C	27	05	F5	:9F
C630	F3	00	9F	00	FF	F4	F9	F2	62	03	00	08	0A	0C	05	F5	:ED
C640	F9	00	FF	AF	FF	F4	27	F5	F1	68	09	0A	0A	02	0C	2D	:67
C650	F7	F1	FF	FF	BF	F4	F5	F5	F3	FA	FA	FA	FA	F8	FE	F3	:47
C660	FC	F1	00	00	00	F4	F9	FC	2D	FB	F2	F2	FA	F6	FB	25	:F2
C670	FF	CF	00	FF	FF	00	F6	FB	FA	FA	28	FC	F7	F5	FD	F6	:B4
C680	27	FF	F9	F8	DF	FF	F4	FB	26	F3	26	F3	2C	F5	F3	FC	:26
C690	F9	76	F3	2E	FF	FF	EF	FF	F9	FC	F5	F9	F6	F5	F5	F7	:36
C6A0	27	F5	F5	FB	FA	F6	FF	27	23	FA	70	FA	2C	2D	F5	F5	:EC
C6B0	F5	F5	F1	FA	F2	F8	F6	F5	F9	F6	F5	F3	F6	FF	F5	F5	:60
C6C0	F5	F5	F5	77	7F	26	F5	F5	23	FC	29	FC	29	FE	F9	F4	:3D
C6D0	F9	F4	25	F9	4E	FD	F5	F5	FD	F3	22	FA	FA	FE	F7	F5	:30
C6E0	77	FD	F9	F2	FA	FA	F5	F9	FA	F8	F8	FE	27	F7	25	F5	:61
C6F0	F9	2E	2F	F9	7E	FF	2D	2B	FA	FA	FA	2A	F8	FC	FD	7D	:AA
Sum:	DD	08	9D	14	BD	5A	50	98	A2	5F	D4	F0	85	19	E8	48	:28

Add	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	Sum
C700	FB	FA	F2	F2	FA	FA	FA	F6	F3	22	F6	27	F3	2E	2F	FF	:3E
C710	F3	06	05	F5	F3	F6	F7	F5	F9	F8	FC	F5	F9	FA	F4	FF	:90
C720	02	00	0C	F5	F5	F1	FC	1D	F1	2E	27	2D	F3	16	F5	FF	:72
C730	04	09	F8	F5	F9	F8	F2	F6	25	27	F1	F6	F8	FC	F1	FE	:E9
C740	63	62	F2	FD	F3	F6	1D	F5	F5	F9	FC	F5	F7	F7	FE	1C	:96
C750	F9	F8	F8	FA	FC	F5	F3	FC	F9	FA	FA	FC	F9	FA	FB	FD	:97
C760	F3	FA	FA	FA	F6	F5	F9	FA	1E	F3	FA	FA	F6	FA	FA	1E	:CC
C770	2D	2B	FA	FA	F4	F9	FA	FA	FA	FC	1B	F6	FB	FD	F3	2E	:4D
C780	13	FB	FA	FA	FC	F3	FA	F6	1B	F6	13	FC	1B	FE	F5	27	:36
C790	F3	FA	FA	1E	FB	F8	FE	F5	FB	2C	F1	2A	F2	FB	24	F5	:33
C7A0	15	F3	FA	FA	FA	FA	2E	1D	13	FE	25	FB	1C	17	F1	FC	:8C
C7B0	F5	F9	FA	FA	FA	FA	F6	FF	F9	2A	F4	23	FE	F5	F9	2E	:1F
C7C0	F1	F2	2A	FA	FA	16	F5	FB	1E	F3	1C	F9	1E	F5	2B	F6	:61
C7D0	F5	F5	3B	FA	F6	F5	F5	F3	FE	F9	1E	F3	FE	F9	FA	FC	:E7
C7E0	2D	F9	FA	FE	F5	F5	F5	F5	F3	F2	FE	2D	17	23	1E	27	:81
C7F0	2B	1E	1B	FA	F8	FC	1D	19	FC	2D	2B	1E	F9	FC	2B	FC	:16
Sum:	BE	67	3B	B4	7C	8D	FA	E6	35	A6	95	9B	0B	34	60	BB	:62

Add	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	Sum
C800	FB	FA	F2	22	FE	FB	2A	FE	2B	1A	2E	1B	2A	1E	3B	F6	:31
C810	2B	F6	F5	F5	F7	F2	FA	F2	F7	F7	2A	FA	F6	F3	F2	F4	:C1
C820	47	F5	F5	F5	F5	F5	F3	F4	F5	1D	37	17	F5	F5	FD	F5	:33
C830	F9	FC	F5	F1	F4	25	F5	25	1D	3F	F9	FC	F9	FC	FB	FC	:4B
C840	F3	F6	F5	F7	F5	F1	FC	F5	F3	F2	FE	F2	F6	F3	FA	F6	:5A
C850	2D	2D	F9	F4	FC	F8	FA	FC	F5	F1	FA	00	F4	F1	F6	F5	:E1
C860	27	FB	F6	F1	FE	F7	2B	F6	F9	F8	F6	F9	F8	F6	F4	F5	:D6
C870	1D	1B	F4	F9	FA	F8	FA	FC	FB	F6	25	F3	F6	2D	F5	1D	:4B
C880	F3	FA	F8	FA	FA	FA	FA	2A	F6	2D	FD	29	00	FA	F8	17	:49
C890	F5	F3	FA	FC	F3	F7	F3	FA	F4	13	28	16	FB	FA	1E	FD	:0A
C8A0	F5	F5	F3	FA	F5	F5	1D	F7	F5	25	3F	25	F1	FE	FB	F6	:33
C8B0	2D	FD	F5	27	FD	FA	FA	F8	FC	19	22	1C	F5	F3	FA	14	:78
C8C0	F3	F4	1D	F5	F3	F6	F3	FA	F2	26	F7	27	FD	F5	17	F5	:03
C8D0	F5	F5	1B	F8	FC	F5	F5	27	F9	FC	F5	F9	FC	F9	FC	F5	:D3
C8E0	1D	F9	F6	F3	FA	FC	F5	F9	F2	F6	25	17	2B	1A	2E	1D	:97
C8F0	1B	2E	F9	F8	FA	FE	F9	FE	F9	3C	1D	F9	FA	2E	1B	2E	:E5
Sum:	F4	09	AA	C1	89	A4	01	17	C1	10	4F	B6	E5	24	65	2B	:1C

Add	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	Sum
C900	F7	FB	FA	1A	FA	FA	1A	FA	4A	FE	1B	F2	16	FB	1A	F6	:54
C910	15	F3	FA	FA	FA	F2	FA	FA	FA	FA	1E	F7	FD	F3	FE	F6	:C9
C920	F5	F5	FB	FB	F7	F5	F3	FA	F2	F6	17	F9	F2	F4	FB	F4	:86
C930	F5	F5	FD	FC	F6	15	F5	17	F5	15	F1	FE	F1	F8	F6	F5	:C7
C940	F5	F5	FB	F9	F7	F7	F5	F9	00	FC	F1	F3	FC	77	F9	FD	:03
C950	1D	1D	FD	FC	F6	F5	F9	FA	F8	FA	FC	F3	FB	F8	F8	FE	:DB
C960	17	5B	FC	FC	F7	F9	1A	FA	FA	FA	FA	FC	F3	FA	FA	F6	:35
C970	F9	FA	7E	F9	FA	FA	FA	FA	F2	FA	1E	FB	F8	1E	F7	F5	:59
C980	F3	FA	FA	FA	FA	FA	FA	1E	FD	16	F3	1E	F3	FA	F8	FC	:F2
C990	F5	F3	FA	FA	FA	FA	FA	F6	F3	FC	19	FB	F8	FA	FA	F6	:A5
C9A0	F5	F5	F3	FA	F6	F5	F7	FD	F9	1E	1F	1B	F6	F3	F6	F5	:DB
C9B0	1D	F1	FC	1F	F9	F8	F8	F6	F3	FE	16	F3	FC	F5	F9	FC	:E8
C9C0	FB	F8	F2	FA	F2	FA	F6	F5	F5	1B	FC	1D	F3	F8	F6	F7	:B7
C9D0	FB	F6	F1	FE	F9	FE	F5	1D	F5	F3	FA	FA	FC	FB	F8	FC	:B0
C9E0	F7	F9	00	FE	F3	FE	F9	FA	F8	FC	1B	FA	1E	F3	12	F6	:F4
C9F0	79	1E	F9	FA	F8	FA	FA	FA	FA	1A	FA	FA	FE	1D	FD	1D	:AD
Sum:	78	17	1D	F2	78	A6	BF	F9	97	3F	92	EF	C0	40	C9	A4	:38

Add	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	Sum
CA00	3E	08	21	30	C2	11	D8	DA	06	00	0E	05	ED	B0	0E	0B	:EB
CA10	EB	09	EB	3D	20	F4	C9	00	21	00	DC	01	00	02	56	3E	:8D
CA20	F0	A2	FE	90	20	04	3E	0F	A2	57	3E	0F	A2	FE	09	20	:A0
CA30	04	3E	F0	A2	57	72	23	0D	20	E4	0E	1F	10	E0	3E	30	:5C
CA40	32	A2	DC	32	72	DD	C9	00	7E	B7	21	69	CA	28	02	2E	:DB
CA50	72	11	A2	FD	CD	5E	CA	21	7B	CA	CD	5E	CA	C9	06	09	:4A
CA60	7E	3D	12	23	13	10	F9	C9	00	4E	2F	47	21	D8	BD	B8	:07
CA70	D4	CA	CC	BD	DF	AF	B4	CF	DF	C1	DE	21	B7	DF	B2	D9	:F8
CA80	D0	BE	A2	21	20	2E	0D	00	00	00	00	00	00	00	00	00	:AC
Sum:	E3	69	F8	CF	AA	A3	4F	AF	C1	CB	31	63	0B	38	22	61	:44

昆虫採集

6月号のごめんなさい

トロピカル・アイランド　p.85

リスト中に抜けがありました．1530行を次のように訂正してください．

1530 IF IN$= "y" THEN GOSUB 290 : RUN ELSE 1510

ハイッ！

授業中
マンガ本を読む
ひまがあったら
PiOでも読んでろ

YAD.

7月号のごめんなさい

ゼプリスII　p.67

タイトル中，プログラム言語の表記がぬけていました．言語はマシン語です．

サブマリン　p.85

作者の名前，および表3のアドレスとマシン語リストを間違えていました．

「MBIC会員のLX I（ルキッ）」さんとあるのは「MBIC会員のLXI（ルキシ）」さんです．

表3のアドレスがB001，B005，B009となっていますが，それぞれB101，B105，B109でした．

それとB045H番地が57となっていますが，21のあやまりでした．

以上，お詫びして訂正します．

ラモッグ　p.148

リスト4以下の訂正してください．

130： Y= 8 ： RESTORE 390：GOTO 900

650： Y=BEEP 1 ： WAIT ： PRINT ">＊>CHAIN<＊<"：CHAIN "RAMOG 2"

930： CALL &11E0：POKE &F800+5V, P, Q, R, S, T

パソコンDJ　p.173

FM-7シリーズ「ツイン・パス」のロード，およびセーブ方法の説明中，ファイル名と先頭アドレスの間に（，）が抜けていました．加えてください．

PiO PiO

▶PC-1260，61のプログラムが最近になって見あたらなくなりましたね．投稿がないんですか？
（ペンネームで投稿すると絶対ボツになるから本名で出すことに決めた再び受験生の中小原　亮）
★そんなことはありませんが，他の機種にくらべると面白いゲームが少ない(!?)のです．P

MZ-1500
BASIC+(マシン語)

虹のない国

■坊農　誠

あなたは別に目的を持たずに旅をしている旅人です．あるとき，あなたはとても暗い国に来ました．様子が変だな，と思ったあなたは，近くにいた人に聞いてみました．

その人が言うには，ウィザードとその仲間のスライムたちがこの国のシンボルである"虹"を隠してしまった，と言うことでした．

当然あなたは虹を取り戻してくれるでしょ？

■プログラム・インフォメーション

言　語	BASIC
面白さ	！！！！
動き・操作性	→→→
サウンド	♪♪♪♪
編集部評	画面が綺麗だし，音楽がいい(ステレオ)！ただ，自分がどこにいるのかわかりにくい．(YC)

プログラム

99％BASICです．命令と変数の間にスペースが入っていないので，気をつけるように．

1490行のON ERROR GOTOは後でつけてください．

さぁ，出発だ！

RUNすると，画面にストーリーが出てきます．

なにかキーを押すと，またストーリーが出るので，少し待ってください．

やっと虹が帰ってきた

図　全体画面

① ② ニジ ノ ナイクニ LIFE STR. EXP. DEF. ⑤ ③ ④ ⑥

①1エリア内のマップ
2 自分のデータ(100以上にならない)
LIFE…命，生命力(無くなると死ぬ)
STR.…力
EXP.…経験(100になると，STR.に1たして0になる)
DEF.…防御力(LIFEが100を越えると，その100以上の数が増える)
3 国のマップ…自分のいる所は黒
4 敵がきたときに出る敵のデータ
5 選択・メッセージ画面
6 敵の名前

表1　敵の出現率

場所	敵
平原	2割の確率でスライムが出る
森	4割の確率でスライムが出る
池	6割の確率でスライムが出る
小屋	全体にウィザードがいる

表2　行番号マップ

行番号	内容
10～40 1700～2110	初期設定・画面
50～450	メイン・ルーチン
460～920 1100～1760	各サブルーチン
930～1080	ウィザード・ルーチン
2120～	データ

ゲーム

自分の移動はカーソル・キーです．自分は左上のマップの青い人型です．チカチカして見にくいのですが，我慢してください．

敵に遭ったとき，Rで逃げる，Aで戦います．自分より先に敵のLIFEが無くなれば勝ちです．

そうやって，ウィザード6人をやっつけてください．ウィザードの中に1人だけ，ものすごく強い奴がいます．

そいつは他の5人を倒してから戦ってください．でないとゲーム・オーバーになっちゃいますよ．

つけたし

ゲーム中にデータのロード，セーブができますが，そのやり方はゲーム中で説明します．

表3　変数表

変数	内容
A$( )	マップ
CA$( )	敵の名前
LI( )	敵のLIFE
ST( )	敵のSTR.
X( )，Y( )	マップのグラフィック値
LL( )	敵のランタムLIFE
SS( )	敵のランダムSTR.
CC( )	虹のカラー値
MV$( )	音楽データ
LI	自分のLIFE
ST	自分のSTR.
EX	自分のEXP.
DE	自分のDEF.
K$，K1$	自分の位置
その他	フラグ，ループ，置き換えた値

それと魔法も1度だけ使えますが，やり方は上と同じです．使うときは，逃げるか戦うかを選択するときにしてください．

エピローグ

ミュージックには，PiO'86年3月号，p.125の"りすとらん"さんのを使いました．

あとは，すべてオリジナルです．おかげさまでムチャクチャ長くなってしまいました．スイマセン．

それでは，さようなら．

◻参考文献

りすとらん："PiOパーツ・ミュージック"，PiO，'86年3月号

PiO

虹のない国 BASICリスト

```
10 CLR:CCOLOR,,3,0:CLS3:INIT"CRT:G":REST
ORE:MUSIC INIT:PRTY:TEMPO5:POKE$5C72,0
20 DIM A$(9,10,10),CA$(6),LI(6),ST(6),X(
9),Y(9),LL(6),SS(6),CC(6),MU$(3)
30 GOSUB"START":GOSUB"DATA":GOSUB"PRINT"
:GOSUB"OPENING":GOSUB"PCG"
40 GOSUB"PAINT 1":TEMPO7:PAL
50 LABEL"MAIN":'■■■■■■■■ MAIN ■■■■■■■■
60 Q$=A$(Z,X,Y):Q1=2:IFQ$="K"THENQ1=4
70 IFQ$="I"THENQ1=6
80 CURSORX+1,Y+1:PRINT" ";
90 Q2=INT(RND(1)*10):IF(Q1>Q2)+(Q$="S")+
(Q$="N")GOTO"ATTACK"
100 LABEL"MOVE 2":'■■■■■■ MOVE 2 ■■■■■■
110 IFPEEK($E001)=127GOTO"LOAD SAVE"
120 GETK$:IFK$="↑"THENY=Y-1:IFY=0THENS=1
:GOSUB"MOVE 1"
130 IFK$="↓"THENY=Y+1:IFY=11THENS=2:GOSU
B"MOVE 1"
140 IFK$="←"THENX=X-1:IFX=0THENS=3:GOSUB
"MOVE 1"
150 IFK$="→"THENX=X+1:IFX=11THENS=4:GOSU
B"MOVE 1"
160 CURSORX+1,Y+1:PRINT[1]CHR$(99)
170 CURSORX+1,Y+1:PRINT" ";
180 IFK$=""THENGOTO"MOVE 2"
190 LI=LI+5:IFLI>100THENDE=DE+1:LI=100:I
FDE>100THENDE=100
200 GOSUB"PAINT 1":GOTO"MAIN"
210 LABEL"ATTACK":'■■■■■■ ATTACK ■■■■■■
220 FORI=1TO5:BEEP:NEXT
230 IF(Q$="S")+(Q$="N")GOTO"WIZARD"
240 Q3=INT(RND(1)*4)+1
250 CURSOR11,24:PRINT[4]CA$(Q3);
260 ME=5-Q3+INT(RND(1)*3)
270 FORI=1TOME:LL(I)=LI(Q3)+INT(RND(1)*5
):SS(I)=ST(Q3)+INT(RND(1)*5):NEXT
280 FOR XT=11 TO 24 STEP 13:FOR YT=18 TO
 22 STEP 2
290 MM=MM+1:IFMM>MEGOTO300:ELSE FPRINT[X
T,YT],Q3
300 NEXT:NEXT:MM=0:GOSUB"PAINT 2"
310 CURSOR10,16:PRINT[5]"[R] ニゲル  [A] タ
タカウ":Q4=INT(RND(1)*4)
320 GETAB$:IF(AB$="R")*(Q4<>0)GOTO"RUN"
330 IFAB$=""GOTO320
340 FORI=1TO5:MUSIC"CODEFGAB+C":NEXT:MUS
IC WAIT
350 IFAB$="R"THENCURSOR10,16:PRINT[1]"ニケ
゛ラレナイ !!         ":MUSIC"R9":MUSIC WAIT
360 CURSOR10,16:PRINT[5]"コウゲキシマス !!
 "
370 FORI=1TOME:LL(I)=LL(I)-ST:EX=EX+SS(I
):MUSIC"+C2+A+B":MUSIC WAIT
380 IFDE-SS(I)>-1THENDF=0:ELSE DF=DE-SS(
I)
390 IFLL(I)>0THENLI=LI+DF:MUSIC"-B2-A-C"
:MUSIC WAIT:IFLI<0THENLI=0
400 IFLL(I)<0THENLL(I)=-1:CURSOR10,16:PR
INT[1]CA$(Q3);"ヲ シトメタ!":GOSUB"SOUND 1":C
URSOR10,16:PRINT"                    ";
410 IFEX>100THENEX=0:ST=ST+1:IFST>100THE
NST=100
420 IFLI=0GOTO"END"
430 GOSUB"PAINT 2":GOSUB"PAINT 1":NEXT:F
ORI=1TOME:IFLL(I)=-1THENAA=AA+1
440 NEXT:IFAA=METHENAA=0:GOTO"WIN 1":ELS
E AA=0
450 GOTO310
460 LABEL"PAINT 2":'■■■■■ PAINT 2 ■■■■■
470 BOX[0]104,144,310,185,0
480 FORXR=104TO208STEP104:FORYR=144TO176
STEP16:MR=MR+1:IFMR>MEGOTO490:ELSE BOX[0
]XR,YR,XR+1+LL(MR),YR+9,4
490 NEXT:NEXT:MR=0:RETURN
500 LABEL"WIN 1":'■■■■■■■ WIN 1 ■■■■■■■
510 GOSUB"SOUND 2"
520 CURSOR10,16:PRINT[5]"アナタハ タタカイニ カチマシ
タ !":CURSOR11,24:PRINT"            ";
530 FOR XZ=11 TO 24 STEP 13:FOR YZ=18 TO
 22 STEP 2
540 FPRINT[XZ,YZ],0:NEXT:NEXT:ST=ST+ME:I
FST>100THENST=100
550 IFQ3=1THENBB=BB+ME:IF(BB>39)*(LS=0)G
OTO"MM 1"
560 IFQ3=4THENWW=WW+ME:IF(WW>19)*(FO=0)G
OTO"MM 2"
570 WAIT1000:CURSOR10,16:PRINT"
       "
580 BOX[7]81,136,311,191,0:BEEP:BEEP:MUS
IC"R9":MUSIC WAIT:GOTO"MOVE 2"
590 LABEL"WIN 2":'■■■■■■■ WIN 2 ■■■■■■■
600 GOSUB"SOUND 2"
610 CURSOR10,16:PRINT[5]"アナタハ タタカイニ カチマシ
タ !":CURSOR11,24:PRINT"             ";
620 FPRINT[12,18]0,0:FPRINT[12,19]0,0
630 MB=MB+1:A$(Z,X,Y)="H":GOSUB"PCG"
640 WAIT1000:CURSOR10,16:PRINT"
       "
650 BOX[7]81,136,311,191,0:BEEP:BEEP:MUS
IC"R9":MUSIC WAIT
660 IFFO=5GOTO"HAPPY":ELSE GOTO"MOVE 2"
670 LABEL"RUN":'■■■■■■■■ RUN ■■■■■■■■
680 CURSOR10,16:PRINT[1]"ニゲラレマシタ !!!
  ":WAIT1000
690 MUSIC"+B2+A":MUSIC WAIT:CURSOR11,24:
PRINT"                ";:GOTO530
700 LABEL"SOUND 1":'■■■■■ SOUND 1 ■■■■■
710 SOUND=(13,0)
720 FORS=600TO0STEP-8:SOUND=(12,S):NEXT
730 FORS=0TO600STEP10:SOUND=(12,S):NEXT
740 SOUND=(13,15)
750 RETURN
760 LABEL"SOUND 2":'■■■■■ SOUND 2 ■■■■■
770 FORL=1TO3:SOUND=(11,0):SOUND=(9,0)
780 FORI=600TO0STEP-50:FORJ=600TO0STEP-5
6:SOUND=(10,I):SOUND=(8,J):NEXT:NEXT
790 SOUND=(11,15):SOUND=(9,15):NEXT
800 RETURN
810 LABEL"MUSIC 1":'■■■■■ MUSIC 1 ■■■■■
820 MUSIC INIT:TEMPO4
830 FORI=1TO3:FORJ=1TO10:MU$(I)=MU$(I)+C
HR$(INT(RND(1)*7+65)):NEXT:NEXT
840 MUSIC MU$(1);"";"";MU$(2);"";MU$(3)
850 TEMPO7:RETURN
860 LABEL"MUSIC 2":'■■■■■ MUSIC 2 ■■■■■
870 M1$="RG5AB":M2$="+C5G3+C5B3AGA5G3A5G
FE":M3$="F5E3F5E3DFE5FGA5B"
880 M4$="F5GAB3+D+C3R3+C2R1+C2R1+C2R1+C5
R":M5$=M1$+M2$+M3$+M2$+M4$
890 MUSIC INIT:TEMPO7:MUSIC"";"";"";M5$;
"V10R1"+M5$:MUSIC WAIT:RETURN
900 LABEL"MAGIC":'■■■■■■■ MAGIC ■■■■■■■
910 FORI=1TO10:BEEP:PAL2,3,4,5,6,7,0,1
920 BEEP:PAL:NEXT:MUSIC"-C2-G-B-A+C":MUS
IC WAIT:LL=-1:FO=5:GOTO"WIN 2"
930 LABEL"WIZARD":'■■■■■■ WIZARD ■■■■■■
940 IFQ$="S"THENQ5=9:Q7=6:ELSE Q5=5:Q7=5
950 FPRINT[12,18]Q5,Q5+1:FPRINT[12,19]Q5
+2,Q5+3
960 LL=INT(RND(1)*10+1)+LI(Q7):SS=INT(RN
D(1)*10+1)+ST(Q7):GOSUB"PAINT 3"
970 CURSOR11,24:PRINT[4]CA$(Q7);
980 CURSOR10,16:PRINT"[R]ニゲル [A]タタカウ"
990 GETK1$:IFK1$="R"THENCURSOR10,16:PRIN
T"                 ":GOTO"MOVE 2"
1000 IF(MB=5)*(PEEK($E001)=190)*(FO=9)GO
TO"MAGIC"
1010 IFK1$=""GOTO990
1020 FORI=1TO5:MUSIC"CODEFGAB":NEXT:MUSI
C WAIT
1030 LL=LL-ST:EX=EX+SS:MUSIC"+C2+A+B":MU
SIC WAIT
1040 IFLL>0THENLI=LI-SS+DE:MUSIC"-B2-A-C
":MUSIC WAIT:IFLI<0THENLI=0
1050 IFLL<0THENLL=-1:CURSOR10,16:PRINT[1
]CA$(Q7);"ヲ シトメタ!":GOSUB"SOUND 1":CURSOR
10,16:PRINT"                     ";
1060 IFEX>100THENEX=0:ST=ST+1:IFST>100TH
ENST=100
1070 GOSUB"PAINT 3":GOSUB"PAINT 1"
1080 IFLI=0GOTO"END"
1090 IFLL=-1GOTO"WIN 2":ELSE GOTO980
1100 LABEL"PAINT 3":'■■■■ PAINT 3 ■■■■
1110 BOX[0]112,144,310,160,0
1120 BOX[0]112,144,113+(LL/2),160,2
1130 RETURN
1140 LABEL"END":'■■■■■■■■ END ■■■■■■■■
1150 GOSUB"PAINT 1":MUSIC"+B4+A+G+F+E+D+
CBAGFEDC-B-A-G-F-E-D-C6R-CR":MUSIC WAIT
1160 FORI=1TO10:BEEP:PAL1,2,3,4,5,6,7,0
1170 BEEP:PAL:NEXT:CLS3
1180 FORI=1TO25:CURSOR5+I,10:PRINTMID$("
YOU ARE DIED. GOOD-BYE !!",I,1)
1190 MUSIC"D3":MUSICWAIT:NEXT:END
1200 LABEL"MOVE 1":'■■■■■■ MOVE 1 ■■■■■■
1210 PAINT[1]X(Z),Y(Z),6
1220 ON S GOSUB1240,1250,1260,1270
1230 GOSUB"PCG":RETURN
1240 Z=Z-3:Y=10:IFZ<1THENZ=Z+9:RETURN:EL
SE RETURN
1250 Z=Z+3:Y=1:IFZ>9THENZ=Z-9:RETURN:ELS
E RETURN
1260 Z=Z-1:X=10:IFINT(Z/3)=Z/3THENZ=Z+3:
RETURN:ELSE RETURN
1270 Z=Z+1:X=1:IFINT((Z+2)/3)=(Z+2)/3THE
NZ=Z-3:RETURN:ELSE RETURN
1280 LABEL"PAINT 1":'■■■■ PAINT 1 ■■■■
1290 BOX[5]184,48,287,57,5:BOX[5]184,64,
287,73,5:BOX[5]184,80,287,89,5:BOX[5]184
,96,287,105,5
1300 BOX[6]184,48,184+LI,57,6:BOX[6]184,
64,184+ST,73,6:BOX[6]184,80,184+EX,89,6:
BOX[6]184,96,184+DE,105,6
1310 RETURN
1320 LABEL"PCG":'■■■■■■■■ PCG ■■■■■■■■
1330 FORYY=1TO10:FORXX=1TO10:P=16
1340 IFA$(Z,XX,YY)="K"THEN P=14
1350 IFA$(Z,XX,YY)="I"THEN P=15
1360 IFA$(Z,XX,YY)="H"THEN P=13
1370 FPRINT[XX+1,YY+1],P
1380 NEXT:NEXT:PAINT[0]X(Z),Y(Z),6:RETUR
N
1390 LABEL"MM 1":'■■■■■■■■ MM 1 ■■■■■■■■
1400 RESTORE2350:MM$="":LS=9
1410 READ W1:IFW1=0GOTO"MM 3"
1420 MM$=MM$+CHR$(W1+10):GOTO1410
1430 LABEL"MM 2":'■■■■■■■■ MM 2 ■■■■■■■■
1440 RESTORE2360:MM$="":FO=9:GOTO1410
1450 LABEL"MM 3":'■■■■■■■■ MM 3 ■■■■■■■■
1460 READ W1$:CURSOR10,16:PRINT[4]MM$+W1
$:MUSIC"+C9+B+D+E+GAB+D+B":MUSIC WAIT
1470 CURSOR10,16:PRINT"
          ";:GOSUB"PAINT 2":GOTO"MOVE 2"
1480 LABEL"LOAD SAVE":'■■ LOAD SAVE ■■
1490 CURSOR10,16:PRINT"[L]LOAD [S]SAVE"
:ON ERROR GOTO"ERROR"
1500 GETK1$:IFK1$="L"GOTO"LOAD"
1510 IFK1$="S"GOTO"SAVE"
1520 IFK1$=""GOTO1500
1530 CURSOR10,16:PRINT"                ":
GOTO"MOVE 2"
1540 LABEL"ERROR":'■■■■■■■ ERROR ■■■■■■■
1550 CLS3:PRINT"ERROR !!":WAIT1000:RUN
1560 LABEL"LOAD":'■■■■■■■■ LOAD ■■■■■■■■
1570 ROPEN#1,"DATA"
1580 FORZL=1TO9:FORYL=1TO10:FORXL=1TO10
1590 INPUT#1,A$(ZL,YL,XL)
1600 NEXT:NEXT:NEXT
1610 INPUT#1,LI,ST,EX,DE,X,Y,Z,BB,WW,FO,
MB
1620 CLOSE#1
1630 FORY1=136TO191STEP19:FORX1=7TO56STE
P24:BOX[6]X1,Y1,X1+24,Y1+19,1:NEXT:NEXT
1640 GOSUB"PCG":GOSUB"PAINT 1":GOTO1530
1650 LABEL"SAVE":'■■■■■■■■ SAVE ■■■■■■■■
1660 WOPEN#1,"DATA"
1670 FORZL=1TO9:FORYL=1TO10:FORXL=1TO10
1680 PRINT#1,A$(ZL,YL,XL)
1690 NEXT:NEXT:NEXT
1700 PRINT#1,LI,ST,EX,DE,X,Y,Z,BB,WW,FO,
MB
1710 GOTO1620
1720 LABEL"HAPPY":'■■■■■■■ HAPPY ■■■■■■■
1730 GOSUB"MUSIC 2":GOSUB"MUSIC 1":MUSIC
 WAIT
1740 FORI=1TO3:PAL1,2,3,4,5,6,7,0:MUSIC"
B2R6":MUSIC WAIT:PAL:BEEP:NEXT
1750 CLS:MUSIC"R9":MUSIC WAIT:CLS2
1760 FORI=1TO7:CIRCLE[7]350,210,100+I*30
1770 NEXT:FORI=1TO6:PAINT[CC(I),0]246-I*
30,199,7:NEXT
1780 PAL,,,,,,,0:CURSOR0,0:PRINT[5]"ニ シ゛
 カ゛ モ ト゛ ッ タ . . . .":END
1790 LABEL"PRINT":'■■■■■■■ PRINT ■■■■■■■
1800 CCOLOR,,4:CLS:CURSOR1,1:PRINT"◆◆◆◆◆
◆◆◆◆◆◆◆":CURSOR1,12:PRINT"◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆"
1810 FORI=2TO11:CURSOR1,I:PRINT"◆";TAB(1
2);"◆";:NEXT:CCOLOR,,2
1820 CURSOR17,1:PRINT"ニジノ ナイクニ"
1830 BOX[6]0,0,111,111,3:BOX[1]112,0,319
,111,5:BOX[5]0,112,319,199,2:BOX[7]81,13
6,311,191,0
1840 FORY1=136TO191STEP19:FORX1=7TO56STE
P24:BOX[6]X1,Y1,X1+24,Y1+19,1:NEXT:NEXT
1850 CURSOR16,3:PRINT"THIS IS YOURSELF":
CURSOR2,18:PRINT"1  2  3■■■■■■■■4  5  6
■■■■■■■■7  8  9";
1860 CURSOR17,6:PRINT"LIFE →":CURSOR17,8
:PRINT"STR. →":CURSOR17,10:PRINT"EXP. →"
:CURSOR17,12:PRINT"DEF. →"
1870 CURSOR23,5:PRINT"■ ■ ■ ■ ■ ■
■ ■ ";:CCOLOR,,7
1880 CURSOR2,14:PRINT"THIS IS MESSAGE BO
ARD":RETURN
1890 LABEL"OPENING":'■■■■■ OPENING ■■■■■
1900 LI=90:ST=5:EX=0:DE=0:X=5:Y=5:Z=5:RE
TURN
1910 LABEL"DATA":'■■■■■■■■ DATA ■■■■■■■■
1920 FORI=1TO6:READ CA$(I),LI(I),ST(I):N
EXT
1930 RESTORE2380:FORI=1TO16:READ A$:FONT
$(3,I)=HEXCHR$(A$):NEXT
1940 FORA1=1TO9:FORA2=1TO10:FORA3=1TO10
1950 A=RND(1):IFA<.2THEN A$(A1,A2,A3)="K
":GOTO1980
1960 IFA>.9THEN A$(A1,A2,A3)="I":GOTO198
0
1970 A$(A1,A2,A3)="H"
1980 NEXT:NEXT:NEXT:RESTORE2320
1990 FORI=1TO5:READ B1,B2,B3:A$(B1,B2,B3
)="N":NEXT:A$(1,1,1)="S"
2000 FORI=1TO9:READ A1,B1:X(I)=A1:Y(I)=B
1:NEXT
2010 FORI=1TO6:READ V:CC(I)=V:NEXT:RETUR
N
2020 LABEL"START":'■■■■■■■ START ■■■■■■■
2030 CURSOR5,1:PRINT"****************"
2040 CURSOR5,2:PRINT"*   ニジノ ナイクニ   *"
2050 CURSOR5,3:PRINT"****************":XX
=6:CCOLOR,,7,0
2060 READ ZZ$:IFZZ$="END"GOTO2080
2070 CURSOR10,XX:PRINTCHR$(5)+ZZ$:XX=XX+
2:GOTO2060
2080 GETK1$:IFK1$=""THEN2080
2090 CLS:XX=4:CCOLOR,,4,0
2100 READ ZZ$:IFZZ$="END"GOTO2120
2110 CURSOR10,XX:PRINTCHR$(5)+ZZ$:XX=XX+
3:GOTO2100
2120 M6$="F3A+CA5F3G5E3C6D3EEF#D5D3E6C6R
9":MUSIC"";"";M6$;"T7R1T5"+M6$;"O4"+M6$
2130 RETURN
2140 '■■■■■■■■■■ MESSGE DATA   ■■■■■■■■■■
2150 DATA "アナタハ モクテキチヲ モタヌ タビビト。"
2160 DATA "アルトキ トチモ カンジガクライ クニニ キタ。"
2170 DATA "アナタハ チカクニイタヒトニ キイタ。"
2180 DATA "「コノクニノ ニジガ キエタ...」"
2190 DATA "「マホウツカイタチニ ニジヲ トラレタ。」"
2200 DATA "アナタハ トウゼン タタカウ デショウ ?"
2210 DATA "HIT ANY KEY"
2220 DATA "END"
```

▶オセロならまかせろ！　だいすけ君，俺が相手だ！5，3白なら，6，5黒とくりゃあ！（一部，興奮して大変言葉が乱れたことをおわびします）．　P.S. ところで，この"誌上オセロ"は，やはり相手が1人対複数（複数対複数になるか？）になりそうなのだが，解答が複数の場合，だいすけ君はその都度，答えるのであろふか？　　　（と疑問をいだきつつ，さようならのHANN-AZY）

```
2230 DATA "ｱﾅﾀﾊ LIFEｶﾞﾅｸﾅﾙﾄ ｼﾝｼﾞｬｲﾏｽ"
2240 DATA "ｶｱｿﾙｷｲ ﾃﾞ ｳｺﾞｹﾏｽ"
2250 DATA "DATA ﾉ LOAD SAVEﾓﾃﾞｷﾏｽ"
2260 DATA "ﾏﾎｳﾓ ｲﾁﾄﾞ ﾀﾞｹ ﾂｶｴﾏｽ"
2270 DATA "ｳｴﾉﾌﾀﾂﾉ ﾔﾘｶﾀﾊ ｹﾞｴﾑﾉ ﾅｶﾃﾞ.."
2280 DATA "END"
2290 '▒▒▒▒▒▒▒▒ CARACTER DATA ▒▒▒▒▒▒▒▒
2300 DATA "BLUE SLIME ",10,5,"RED SLIME
 ",30,20,"GREEN SLIME",50,30,"WHITE SLIM
E",65,45
2310 DATA "NORMAL WIZARD ",200,120,"SPEC
IAL WIZARD",250,190
2320 DATA 2,8,5,3,9,1,4,1,1,7,5,1,9,9,9
2330 DATA 9,137,33,137,57,137,9,158,33,1
58,57,158,9,177,33,177,57,177
2340 DATA 3,5,1,4,6,2
2350 DATA 58,55,74,55,159,66,69,55,58,34
,73,55,76,59,159,22,146,140,150,22,0,"BR
EAK"
2360 DATA 165,164,137,0,"CTRL+SHIFT
    "
2370 'PCG ▒▒▒▒▒▒▒B▒▒▒▒▒▒▒ ▒▒▒▒▒▒▒R▒▒▒▒▒
▒▒▒ ▒▒▒▒▒▒▒G▒▒▒▒▒▒▒
2380 DATA 003C7EFFFFFF7E00 0000204000000
000 0000204000000000
2390 DATA 0000204000000000 003C7EFFFFFF7
E00 0000204000000000
2400 DATA 0000204000000000 0000204000000
000 003C7EFFFFFF7E00
2410 DATA 003C5EBFFFFF7E00 003C5EBFFFFF7
E00 003C5EBFFFFF7E00
2420 DATA 0000000000000003 014343C7EF7A7
8FF 014343C7E87070FB
2430 DATA 2000000000000080 30B88CCEEFBD3
CFC 208084CC2C1C1CBC
2440 DATA 0303010000000000 8F07070707070
F07 8F07070707070F07
2450 DATA 8080000000000000 ECC4C0C0C0C0E
0C0 ECC4C0C0C0C0E0C0
2460 DATA 0000000000000003 014343C7E8707
0FB 00000000070A0807
2470 DATA 2000000000000080 208084CC2C1C1
CBC 30380802C3A120C0
2480 DATA 0303010000000000 8F07070707070
F07 0303010000000000
2490 DATA 8080000000000000 ECC4C0C0C0C0E
0C0 8080000000000000
2500 DATA 55AA55AA55AA55AA 55AA55AA55AA5
5AA FFFFFFFFFFFFFFFF
2510 DATA 4582018001 9A5DBA 5DBE7FFE7FA64
5A2 E7C3818181C3E7E7
2520 DATA 55BE7FFE7FFE7DAA 5582018001804
1AA FFC3818181 81C3FF
2530 DATA 4580010001B03180 5DBC7FFF7FCE4
FFE E5C18100FFCFCFFF
2540 '▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
2550 '▒  ﾆ ｼﾞ ﾉ ﾅ ｲ  ｸ ﾆ  (MZ-1500)   ▒
2560 '▒         1986年 3月 17日--22日   ▒
2570 '▒                              ▒
2580 '▒     IDEA         M.BOUNO     ▒
2590 '▒     PROGRAMMING  M.BOUNO     ▒
2600 '▒     MUSIC        LISTRUN ?   ▒
2610 '▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
```

PiOパーツ キャラクタ

●舞昆・芸夢狂

戦　士　　兵　士　　騎　士 1

騎　士 2　　番　人　　お姫さま

●Kenぢ

Pio パーツ CHARACTER 豊の国云鬼!!

剣士　ケンタウロス

戦闘態勢　戦闘態勢

死霊　兵士

戦闘態勢　戦闘態勢

製作意欲がわいてきたら・やったるで〜!!

By. Kenぢ

●のの丸

ROPER　SLUG　SLIME

BAT　SPIDER　SKELETON

PiO PiO

▶ぼくは，軽井沢誘拐案内を買った．第5章までは楽に行けた．が，それから先へ進めない．あきらめて，友人のS氏にやらせると，第三章で，くみこを，まっぱだかにしてよろこんでる．あいつはロリコンだ…．　　（パルタン星人の生き残り）

FM-7シリーズ
マシン語

LASER CRASH

レーザー クラッシュ

■The FOX Coporation

このプログラムは「どれだけスピードを出すか」と「キャラ移動をどうするか」の2点に重点を置いてプログラミングしました．あと苦労したのはデータの縮小です．

■プログラム・インフォメーション

言　　語	マシン語　4000〜4CFF スタート　4000
面　白　さ	！！！
動き・操作性	→→→
サ　ウ　ン　ド	♪♪♪
編集部評	ゲーム・スピードに関してはこれで充分と思いますが，内容にもうひとつひねりがほしかったところですね．(K_3)

入力方法

CREAR, &H3FFFを実行後，チェックサム付きモニタなどで入力すると良いでしょう（もちろん，内蔵モニタでもOK）．

セーブ方法 **SAVEM "LASER", &H4000, &H4CFF, &4000** RETURN

ロード方法 **CLEAR, &H3FFF LOADM "LASER", , R** RETURN

このプログラムは "DISK-BASIC" でも "ROM-BASIC" でも実行可能です．

遊び方

画面上にあるのが自機で「FOX」といいます．中央にあるのが敵機の誘導ミサイルで「MAX」です．下に表示されるのが敵機で「CCO」です（要するにCCOを破壊すればよい）．

肉を切らせて骨を…断たれてしまった

MAXはミサイルで破壊できますが，注意しないと反対にぶつけられて逆襲されることも！

敵機CCOのミサイルはプレイヤー側のものより高性能です．困ったもんだ．

図　キー操作

7 8 9
4 ✳ 6
1 2 3　BREAK…ミサイル発射
FOXの移動

LASER CRASH　マシン語リスト

Add	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	Sum
4000	10	CE	60	00	CE	5F	00	8E	45	79	BF	FF	F6	8E	48	3F	:B0
4010	C6	0B	17	09	52	17	05	C8	8E	47	28	C6	19	17	09	47	:6A
4020	8E	47	40	AD	FF	FB	FA	17	06	70	10	8E	4A	00	8E	C2	:7B
4030	00	CC	4B	F0	17	08	17	86	08	C6	8C	17	04	E5	17	04	:38
4040	F1	86	3C	C6	8C	17	04	DB	17	04	F2	8E	48	4A	C6	04	:F2
4050	17	09	14	8E	00	00	BF	42	BF	86	0A	B7	42	C7	86	3F	:97
4060	B7	42	CD	86	0F	B7	42	CC	86	1F	B7	44	73	86	05	B7	:75
4070	42	C3	8E	45	92	C6	0B	17	08	ED	B6	42	C3	8B	30	B7	:74
4080	46	8B	BD	46	9A	10	8E	4A	00	8E	C2	00	CC	4D	00	17	:D6
4090	07	BC	17	08	EF	86	28	C6	0A	ED	8D	02	27	17	04	83	:90
40A0	17	04	8F	17	04	AD	84	3F	8B	09	C6	B0	A7	8D	03	C0	:36
40B0	17	04	70	17	04	87	17	01	68	7F	45	12	8E	00	00	BF	:D0
40C0	45	14	7F	42	CE	7F	44	CC	7F	42	C6	1C	00	17	05	10	:46
40D0	8E	46	D9	17	05	DE	BD	46	9A	10	8E	4A	00	8E	C2	00	:7C
40E0	CC	4D	00	17	07	68	17	08	9B	7D	FD	00	B6	42	C7	B7	:49
40F0	42	C8	17	01	DA	17	03	03	7D	44	CD	27	14	B6	44	CD	:A9
Sum:	C1	3E	EF	B2	A8	B3	92	60	73	A2	64	86	0F	3A	50	AA	:2F

Add	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	Sum
4100	7F	44	CD	C6	A8	FD	44	CB	17	04	18	17	04	3A	17	03	:AC
4110	94	17	03	62	7D	42	C6	27	42	CC	07	FF	17	05	A3	8E	:1D
4120	46	E8	17	05	8F	10	8E	C4	10	FC	42	C4	17	03	F4	17	:72
4130	04	00	34	14	17	05	71	35	14	C6	03	34	14	17	05	68	:B7
4140	AE	61	17	05	63	8E	F8	00	30	1F	26	FC	35	14	5A	26	:4E
4150	EA	7A	42	C3	10	27	04	45	16	FF	17	7D	45	12	27	15	:25
4160	FC	45	12	FD	45	14	17	03	BA	17	03	AC	8E	47	17	17	:46
4170	05	42	7F	45	12	17	03	56	7D	42	CE	10	27	00	8A	8E	:69
4180	46	E8	17	05	2F	B6	44	70	C6	B0	17	03	96	34	10	17	:64
4190	03	AB	AE	E4	10	8E	C4	10	17	05	0D	C6	04	34	04	AE	:8B
41A0	61	17	05	04	AE	61	17	04	FF	8E	F2	00	30	1F	26	FC	:9B
41B0	35	04	5A	26	E8	BE	42	BF	30	0A	BF	42	BF	B6	42	C7	:19
41C0	8B	03	B7	42	C7	81	15	10	25	FE	A7	86	0A	B7	42	C7	:0E
41D0	7C	42	C3	F6	42	CD	54	F7	42	CD	5A	10	26	FE	93	C6	:C7
41E0	3F	F7	42	CD	B6	44	73	44	B7	44	73	81	03	10	26	FE	:1C
41F0	81	86	0F	B7	44	73	F6	42	CC	54	F7	42	CC	10	26	FE	:15
Sum:	9C	15	F4	1A	6D	9C	52	59	F0	B9	B2	A7	FD	D8	72	01	:BD

Add	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	Sum
4200	71	C6	07	F7	42	CC	16	FE	69	17	00	51	7D	42	BE	27	:CC
4210	06	7F	42	BE	16	FE	B6	8E	03	00	30	1F	26	FC	16	FE	:65
4220	CB	34	40	CE	5E	00	F6	42	C7	10	8E	0A	64	86	01	31	:2E
4230	A9	04	00	1E	02	1E	89	17	03	19	84	7F	8B	3C	1E	89	:18
4240	1E	02	8E	00	00	36	22	36	12	34	06	1F	20	17	02	D3	:B3
4250	17	01	9C	35	06	5A	26	D7	FF	42	C9	35	C0	EC	8C	64	:21
4260	17	02	C0	34	10	B6	FD	01	80	30	27	4F	81	0A	24	4B	:F1
4270	81	05	27	47	34	02	E6	8C	4B	4A	4A	27	11	2B	06	4A	:2E
4280	4A	2A	F7	CB	02	C0	01	C1	4D	24	03	E7	8C	36	35	02	:0E
4290	E6	8C	32	81	04	25	06	81	07	25	0B	C0	06	CB	03	C1	:61
42A0	99	24	03	E7	8C	1F	35	10	1F	12	EC	8C	17	17	02	73	:E3
42B0	1E	12	17	02	7D	1E	12	17	02	78	39	32	62	39	00	00	:8D
42C0	00	00	9B	05	15	64	FF	0A	00	5D	C4	04	0F	3F	00	34	:C9
42D0	40	EE	8C	F5	EC	44	10	27	00	89	B0	45	14	81	02	25	:50
42E0	32	43	27	2F	EC	44	A0	8D	FF	DA	2B	7B	81	04	24	77	:C7
42F0	E0	8D	FF	D1	2A	06	C1	FB	2B	6D	20	04	C1	0F	24	67	:40
Sum:	F1	31	2A	80	28	44	34	A1	B1	30	74	F0	74	5C	2F	18	:69

Add	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	Sum
4300	86	FF	B7	42	C6	EC	44	17	02	19	10	8E	C4	D0	17	06	:F5
4310	81	20	50	7D	45	15	27	CC	F0	45	15	2B	C7	C1	04	24	:E0
4320	C3	EC	44	17	01	FD	34	10	17	00	C4	FC	45	14	17	01	:94
4330	F2	17	01	E4	AE	E4	10	8E	C4	D0	17	06	55	8E	46	F9	:F1
4340	17	03	71	8E	40	00	30	1F	26	FC	35	10	17	06	43	17	:86
4350	01	B1	BE	42	BF	30	01	BF	42	BF	86	FF	B7	42	BE	6F	:0D
4360	44	6F	45	33	44	20	5E	6A	C0	27	04	33	43	20	56	17	:45
4370	01	E1	B4	42	CC	4C	A7	5F	37	06	6A	C0	26	2F	17	01	:CA
4380	D2	B4	42	CD	4C	A7	5F	EC	C4	A1	8D	FF	37	26	03	4F	:73
4390	20	08	24	04	86	01	20	02	86	FF	E1	8D	FF	27	26	03	:3B
43A0	5F	20	08	24	04	C6	03	20	02	C6	FD	ED	5D	34	06	EC	:CD
43B0	C4	17	01	6F	35	06	1F	12	8D	17	17	01	66	1E	12	8D	:96
43C0	2E	1E	12	8D	2A	33	42	7A	42	C8	10	26	FF	06	35	40	:BE
43D0	39	34	06	EC	C4	AB	E4	26	03	4C	20	06	81	4F	25	02	:44
43E0	A0	E4	EB	61	C1	B0	25	02	E0	61	32	62	ED	C4	39	34	:5B
43F0	30	10	8E	C2	C0	17	05	9A	35	30	39	7A	44	74	26	6F	:6B
Sum:	65	5F	74	FF	43	97	D6	84	5F	38	46	3F	06	F6	E0	72	:D5

pio pio

▶あれっ？？PC88mkIIFRって，ローディストのためのバージョンじゃないんですか!?だってFanRoad……．
（MRユーザーでSPY LIKE USのテーマが好きなKEO）

```
Add   +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
4400  B6 44 75 B7 44 74 F6 44 70 1F 98 F0 42 C4 2A 01 :60
4410  50 C1 03 24 09 7D 44 CC 26 04 4C B7 44 CD B6 44 :06
4420  71 7A 44 72 26 20 17 01 2A B4 44 73 4C B7 44 72 :4D
4430  B6 44 70 B1 42 C4 26 03 4F 20 08 24 04 86 01 20 :90
4440  02 86 FF B7 44 71 A7 7F BB 44 70 81 4D 25 02 A0 :1D
4450  7F 34 02 B6 44 70 C6 B0 17 00 C8 1F 12 35 02 B7 :93
4460  44 70 17 00 BE 1E 12 17 00 D3 1E 12 17 00 CE 39 :F1
4470  00 FF 02 1F 02 03 7D 44 CC 27 F4 FC 44 CB 8D 25 :8A
4480  FC 44 CB 17 00 9D 17 00 BF 7D 42 C6 26 10 C0 08 :18
4490  23 0C 17 00 8E 17 00 B0 F7 44 CC 8D 08 39 7F 44 :33
44A0  CC 7F 44 CB 39 A0 8D FE 1B 2A 06 81 FF 26 1B 20 :EA
44B0  04 81 04 24 15 E0 8D FE 0C 2A 06 C1 FE 2B 0B 20 :7E
44C0  04 C1 0D 24 05 86 FF B7 42 C6 39 00 00 00 FC 45 :B9
44D0  14 27 9C FC 45 14 34 06 B0 44 70 2B 11 81 03 24 :AE
44E0  0D C1 AC 25 09 C1 B6 24 05 86 FF B7 42 CE 35 06 :CF
44F0  17 00 30 8D 23 CB 03 C1 BB 24 08 8D 26 8D 19 F7 :BD
------------------------------------------------------------
Sum:  1D E5 F5 62 4F 31 90 EC 3C FE 44 F0 34 69 36 7E :14

Add   +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
4500  45 15 39 7F 45 14 7F 45 15 8E 46 D9 17 01 A5 1C :CA
4510  BF 39 00 6C 0A 90 02 02 34 36 10 8E C3 B0 17 04 :98
4520  71 35 B6 34 06 34 02 86 50 3D 1F 01 35 04 3A 35 :A7
4530  06 39 34 36 10 8E C2 00 BD 46 A8 35 B6 34 36 10 :19
4540  8E C2 F0 BD 46 A8 35 B6 34 36 10 8E C3 E0 17 04 :9C
4550  41 35 B6 34 04 F6 45 78 86 49 3D F7 45 78 F6 45 :12
4560  77 B7 45 77 86 49 3D FB 45 77 CB 93 F7 45 77 1F :DD
4570  98 4C 84 3F 4C 35 84 86 00 34 06 1A 40 1F A8 A7 :34
4580  62 7D 45 14 26 09 FC 42 C4 4C CB 08 FD 45 12 35 :11
4590  06 3B 00 00 01 00 50 19 00 19 00 01 01 FC 42 BF :C3
45A0  10 B3 42 C1 25 05 FD 42 C1 8D 49 86 30 B7 46 8B :04
45B0  8D 2E 8E 45 C9 C6 16 17 03 AD 8E 00 00 C6 0E 30 :8C
45C0  1F 26 FC 5A 26 F9 16 FA 37 00 00 19 01 02 00 07 :24
45D0  06 00 19 00 41 09 47 41 4D 45 20 4F 56 45 52 00 :DF
45E0  34 40 CE 46 7E BE 42 BF 8D 16 8E 46 45 C6 55 17 :B3
45F0  03 75 35 C0 34 40 CE 46 70 BE 42 C1 8D 02 35 C0 :AA
------------------------------------------------------------
Sum:  BA 2A BF 76 AF 56 4C 70 5E 29 CD CD 5B 72 DC 01 :A5

Add   +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
4600  10 8E 46 39 34 40 C6 05 34 04 8D 1B 8B 30 35 04 :30
4610  A7 C0 5A 26 F3 C6 05 35 40 A6 C0 81 30 26 07 86 :E4
4620  20 A7 5F 5A 26 F3 39 4F 4C 1E 01 A3 A4 1E 01 24 :16
4630  F7 1E 01 E3 A1 1E 01 4A 39 27 10 03 E8 00 64 00 :C2
4640  0A 00 01 00 00 00 00 03 51 12 00 18 20 20 20 20 :09
4650  EA EA 20 4C 41 53 45 52 20 43 52 41 53 48 20 EA :06
4660  EA 20 20 20 20 48 69 67 68 20 53 63 6F 72 65 3A :40
4670  20 20 31 35 35 30 20 20 53 63 6F 72 65 3A 20 20 :C1
4680  20 20 35 30 20 20 20 55 46 4F 3A 30 20 20 20 20 :D9
4690  20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 10 8E 49 11 8E C0 :86
46A0  00 CC 49 54 17 01 A7 39 AF 8D 02 B7 10 AF 8D 02 :A4
46B0  B4 16 01 D0 34 16 EC 81 81 0E 24 04 8D 04 20 F6 :B0
46C0  35 96 B7 FD 0E 86 03 B7 FD 0D 7F FD 0D F7 FD 0E :62
46D0  C6 02 F7 FD 0D 7F FD 0D 39 00 80 01 00 07 3E 08 :59
46E0  10 0B E6 0C 00 0D 0E FF 07 35 02 FF 03 07 08 10 :86
46F0  09 10 0C 3D 06 14 0D 00 FF 07 35 02 FF 03 07 08 :D7
------------------------------------------------------------
Sum:  D4 12 B1 F4 30 5F C1 A1 F7 1A 18 E8 A3 74 0B 18 :C7

Add   +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
4700  10 09 10 0C 40 06 0E 0D 00 FF 00 FF 01 0B 07 3E :E5
4710  0C 0A 08 10 0D 00 FF 07 35 02 2B 03 00 08 10 09 :C7
4720  10 0C 05 06 04 0D 00 FF 00 00 19 06 00 00 07 07 :64
4730  00 0A 00 10 0B 4C 41 53 45 52 20 43 52 41 53 48 :2D
4740  14 00 47 46 00 F9 12 3A 0A 11 01 50 72 6F 67 72 :0C
4750  61 6D 65 64 20 62 79 20 4A 4C 31 42 58 4A 12 1C :8B
4760  0D 11 03 4D 69 73 73 69 6C 65 20 3D 3D 3E 20 42 :31
4770  52 45 41 4B 2D 4B 45 59 0D 0A 13 20 20 00 11 05 :B9
4780  37 20 20 20 20 20 38 20 20 20 20 20 39 0D 0A 13 :12
4790  06 20 00 11 04 59 4F 55 52 20 55 46 4F 11 05 13 :BD
47A0  12 20 00 20 20 EF 20 20 20 96 20 20 20 EE 20 13 :D8
47B0  0D 20 00 11 02 45 4E 45 4D 59 20 4C 41 53 45 52 :55
47C0  0D 0A 13 20 20 00 11 05 20 20 20 EF 20 20 96 20 :C5
47D0  20 EE 20 0D 0A 13 1F 20 00 34 20 95 95 20 20 4B :A0
47E0  45 59 20 20 95 95 20 36 0D 0A 13 20 20 00 20 20 :08
47F0  20 EE 20 20 96 20 20 EF 20 20 20 0D 0A 13 20 20 :DD
------------------------------------------------------------
Sum:  EE AB A0 43 AD ED F6 A6 73 CC F1 BD 42 FD 85 A1 :04

Add   +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
4800  00 20 20 EE 20 20 20 96 20 20 20 EF 20 20 0D 0A :CA
4810  13 20 20 00 31 20 20 20 20 20 32 20 20 20 20 20 :F6
4820  33 0D 0A 0D 0A 13 1C 20 00 11 07 48 69 74 20 61 :6E
4830  6E 79 20 6B 65 79 20 74 6F 20 53 54 41 52 54 00 :01
4840  00 01 00 50 19 00 19 00 01 00 00 00 29 03 AF 8D :EC
4850  00 4A ED 8D 00 2C 30 8D 00 47 86 64 E6 A0 E7 80 :CB
4860  4A 26 F9 34 20 30 8D 00 25 C6 77 17 00 F9 EC 8D :65
4870  00 2A C3 00 64 ED 8D 00 23 35 20 10 BC 48 82 2F :08
4880  D5 39 4B F0 30 8D 00 CC C6 16 17 00 DA 39 00 00 :D8
4890  3F 59 41 4D 41 55 43 48 49 91 D3 93 C3 F4 00 64 :A2
48A0  90 00 3F FC 00 00 02 40 00 00 01 80 00 00 07 E0 :75
48B0  00 00 00 00 00 3F FF FF FC FF FF FF FF 00 00 00 :35
48C0  00 04 20 03 C0 01 80 01 80 01 80 00 00 00 00 01 :6B
48D0  80 03 C0 00 00 00 00 01 80 00 00 00 00 01 80 01 :46
48E0  80 04 20 03 C0 01 80 02 40 06 60 07 E0 02 40 01 :BA
48F0  80 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :80
------------------------------------------------------------
Sum:  22 FE DE B6 4E 38 23 2E 43 60 93 4F 31 1A 6C 9B :62

Add   +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
4900  00 03 C0 03 C0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :86
4910  00 10 8E D3 8F AE A1 10 AE A4 AF 8C 35 86 10 A7 :5E
4920  8C 2F 34 10 7D D4 09 EC A1 A8 84 E8 01 ED 81 EC :55
4930  A1 A8 84 E8 01 ED 81 B7 D4 09 35 10 30 88 50 6A :6F
4940  8C 0F 26 DE AE 8C 0B 30 89 40 00 8C BE 80 25 CA :96
4950  39 00 00 00 00 00 3F 59 41 4D 41 55 43 48 49 93 :5C
4960  C0 00 90 2B FC C2 F0 34 36 10 8E FC 80 7D FD 05 :2C
4970  2B FB 86 80 B7 FD 05 A6 80 A7 A0 5A 26 F9 7F FD :47
4980  05 35 36 39 10 8E 49 A7 8E C1 00 CC 49 DE 17 FE :8E
4990  BD 39 AF 8D 00 57 10 AF 8D 00 54 20 00 30 8D 00 :06
49A0  3D C6 16 17 FF C1 39 10 8E D3 8F AE A1 10 AE A4 :DA
49B0  AF 8C 29 86 08 A7 8C 23 EC A1 7D D4 09 A8 84 E8 :43
49C0  01 ED 84 B7 D4 09 30 88 50 6A 8C 0F 26 EA AE 8C :5D
49D0  0B 30 89 40 00 8C BE 80 25 D6 39 00 00 00 00 00 :02
49E0  3F 59 41 4D 41 55 43 48 49 93 C1 00 90 0C 86 C3 :C9
49F0  E0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :E0
------------------------------------------------------------
Sum:  B6 2A B4 FE 5A F1 B9 EF F6 A1 BD 38 B6 F5 D5 35 :C6

Add   +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
4A00  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
4A10  00 71 8E 00 00 E3 C7 00 00 00 00 00 20 00 00 04 :CD
4A20  FF C3 C3 FF 20 00 00 04 00 00 00 00 00 E3 C7 00 :52
4A30  00 71 8E 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :FF
4A40  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 FF FF 80 :7F
4A50  00 01 80 00 00 03 C0 00 00 00 00 00 20 00 00 04 :68
4A60  FC 3C 3C 3F 20 00 00 04 00 00 00 00 00 03 C0 00 :9A
4A70  00 01 80 00 01 FF FF 80 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
4A80  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 FF FF 80 :7F
4A90  00 71 8E 00 00 E3 C7 00 0F FF FF F0 3F FF FF FC :DF
4AA0  FC 00 00 3F 3F FF FF FC 0F FF FF F0 00 E3 C7 00 :1B
4AB0  00 71 8E 00 01 FF FF 80 00 00 00 00 00 00 00 00 :7E
4AC0  00 00 38 1C 40 02 18 18 18 18 40 02 38 1C 00 00 :8C
4AD0  07 E0 04 20 A1 85 98 19 98 19 A1 85 04 20 07 E0 :C4
4AE0  00 00 3C 3C 61 86 1F F8 1F F8 61 86 3C 3C 00 00 :EC
4AF0  00 00 00 00 00 04 20 00 00 09 90 00 00 11 88 00 :56
------------------------------------------------------------
Sum:  FE A5 AF F5 C3 D7 3A 2D ED 30 D0 ED F9 4F DA E4 :28

Add   +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
4B00  00 21 84 00 00 41 82 00 00 80 01 00 04 00 00 20 :0D
4B10  04 00 00 20 08 00 00 10 08 0F F0 10 10 0F F0 08 :6A
4B20  10 00 00 08 03 03 C0 C0 30 30 0C 0C 7F E3 C7 FE :3D
4B30  00 03 C0 00 00 04 20 00 00 09 90 00 00 11 88 00 :19
4B40  00 21 84 00 00 41 82 00 00 83 C1 00 00 00 00 00 :AC
4B50  00 00 00 00 00 01 80 00 01 E0 07 80 00 C0 03 00 :AC
4B60  07 FF FF E0 3F FF FF FC FF FF FF FF 0F 03 C0 F0 :DC
4B70  00 03 C0 00 80 00 00 01 40 01 80 02 20 01 80 04 :AC
4B80  10 01 80 08 0C 01 80 30 07 00 00 E0 01 FF FF 80 :BC
4B90  00 3F FC 00 00 02 40 00 00 01 80 00 00 07 E0 00 :E5
4BA0  00 00 00 00 3F FF FF FC FF FF FF FF 00 00 00 00 :35
4BB0  04 20 03 C0 01 80 01 80 01 80 00 00 00 00 01 80 :EB
4BC0  03 C0 00 00 00 00 01 80 00 00 00 00 01 80 01 80 :46
4BD0  04 20 03 C0 01 80 02 40 06 60 07 E0 02 40 01 80 :BA
4BE0  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
4BF0  03 C0 03 C0 03 C0 03 C0 03 C0 03 C0 03 C0 03 C0 :18
------------------------------------------------------------
Sum:  39 47 0C 50 1A 4B 29 F9 88 CB 5D 1C C9 4D 67 DA :86

Add   +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
4C00  03 C0 03 C0 03 C0 03 C0 03 C0 03 C0 03 C0 03 C0 :18
4C10  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 02 01 00 :03
4C20  02 C3 61 80 10 E3 22 80 29 92 20 80 09 87 02 00 :28
4C30  D8 F3 A0 38 80 1F 23 20 00 08 26 00 00 04 20 00 :D7
4C40  00 10 0A 00 00 20 10 00 00 20 00 00 00 00 00 00 :6A
4C50  00 20 40 00 0C 10 28 00 08 4D F4 80 03 AC D6 80 :72
4C60  6D 20 92 3E 47 7C 9C 16 06 7F DC 30 34 37 99 F0 :57
4C70  22 3F E7 80 3B 9F E8 58 2B C8 68 70 79 5F ED 28 :9A
4C80  1E E3 85 20 18 01 05 00 00 0F 38 00 00 00 40 00 :4B
4C90  00 00 00 00 00 00 08 00 00 01 44 00 02 80 10 00 :DF
4CA0  40 00 10 04 44 00 00 04 04 21 D0 00 04 00 18 00 :AD
4CB0  02 0C 02 00 0A 00 C0 40 08 00 48 60 08 10 48 20 :4A
4CC0  10 01 81 00 00 00 01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :93
4CD0  09 04 0E 94 15 27 15 D1 07 38 35 C4 04 0C 18 48 :79
4CE0  0B 8C 1F F4 45 FB 3B FB CB E4 3B 6B 2D CE 18 D8 :60
4CF0  08 80 0D 84 41 A1 02 32 08 A0 12 20 09 04 10 C8 :EE
------------------------------------------------------------
Sum:  F8 05 19 66 22 D1 24 10 4B FB 97 0F 04 FD 72 60 :62
```

兵庫県 U.O.CON.11 佳内 透だってば

岩手県 ののさま

香川県 沖田 正武

広島市 みみずく

PiO PiO

▶う〜ん没ばっかりだなあ. そこで考えました. "新・PiOPiOに載るポイント！" ①PiOPiOを見ると,「○月号のp.○○の方に…」が圧倒的？に多い！②PiOPiOを見ると「Pさんに質問です…」が圧倒的？に多い！③PiOPiOを見ると「PiOPiOやスクエアに載る方法が」圧倒的？に多い！(これぱっか…)というわけで載りそうな文です.「5月号のp.236のPさんに質問です. "PiOPiOに載る方法" を考えました…」な〜んちゃってね！(あ〜あ, やっぱりまたボツだ). (BPCに入会させていただきましたぴっきい)

フリートーク
U.M.C.迎夢超人クラブ編

このコーナーは，PiO誌上で有名，無名(？)な各クラブ，各サークルの活動内容や読者の皆さんに対する伝言等を，代表者および会員の方々による原稿とイラストでご紹介するコーナーです．

どのクラブ，サークルもユニークな活動をしているようです．皆さんも他のクラブやサークルの活動を参考にして，パソコン・ライフを楽しんでください． P

「えっ？私が．F．Talkに！」

実は．T^2 さんに依頼を受けたとき．正直にいって自信が無かったのです。だって　ここは、ＰｉＯＰｉＯの分野の人で．沢山の会員を統轄できる人のコーナーだと　思っていたのですから。しかし、そこは私も「超人」。“頼まれた”と言うこともありますが．これを機会に　地味に当誌の９割を占領しているプログラマーの皆さん（ＰＣの古山君やゼプリスの鈴木君。君だ！）が、「超人に続け」とばかりに　もっと違う角度でＰｉＯに参加してもらえれば．．と思い執筆させてもらう事にしました。

Ｕ．Ｍ．Ｃ．ＦＡＣＴＯＲＹ

【１９８４年設立．資本金１０万円．相談役　内山東平（最も尊敬する人～父です。）】
私のプログラム中や作品に　ちょこっと印刷されている　このトレードマーク。これが私のサークルです。ーーーーと．言っても年収２０万円（あ．税務署には　内緒だよ）ですから　ちょっとした個人企業みたいな物ですね。　構成人員は約２０名。　活動内容はその９６％が　新作ソフトの共同製作や「ＭＺ－１５００のプリンター制御解析（Ｅｒｒｏｒ６７さん）」等の　どちらかと言うと　Ｉ／Ｏ寄りの情報交換です。また元々私が「ＪＵＦＣの北海道／東北地区の支部長」と言う事もあって．地域に密着した　コンピュターエンジンサークルと考えてもらえれば良いでしょう。

Ｕ．Ｍ．Ｃの設立のキッカケは？

そう　あれは．人生の生きづまりを感じていた　あの浪人時代、「生きることに価値が生まれる」と、救って下さった迎夢快人さんにあると言い切れます。彼は、今のソフト会社が　プロテクトをかけて迄守ろうとしているプログラミングのノウハウを、全く惜しみもせずに公開してくださったのです。スコアルーチンやＤＭＡ制御も、彼の素案です。　そこで　彼には及ばずながらも、私のテクニックが皆さんのプラスになればと、発足したのが　このサークルなのです。そういう訳で　真の狙いは　勿論、お金．．いえいえプログラミングテクニックの伝承ですから、これから　プログラミングをされる方で、何か困った事が有りましたら　切手同封（せ．せこいなぁ～）で　是非．ご連絡ください。必ず　お力になります。

PRODUCED BY 迎夢超人

FOR PUZZLE 200

PIO'61「5」CUTTING-SOURCE

掟破りのフリートーク

迎夢超人さんって．どんなひと？　多分　「マシン語なんて扱っているから　暗い大学生」と　思われたのでは。「ソアラを乗り回し　吸うならパーラメント　飲むならバドワイザー　ＢＧＭは決まってリチャードクレイマン」　これが私のイメージ．．．．だったら良いのですが．実際は　MILD SEVEN SELECT．トライアングル．渡辺貞夫で　愛車　ベルーガ５０で　赤塚君（友人）のＣＢＲ４００と　ゼロヨン（ちなみに３３秒）やハングオンをやったり、植木等の子孫（？）の能登君とギャグを飛ばし合ったり、昼は「北海道と言ったらラーメンが一番！」と言い切り、２００円の学食ラーメンを　毎日食べている　普通の国立大生です。

ここで大学のＣＭ

いまなら　ズバリ　共一９００点の３割引で、就職率２７００％（電気工学科は、９割東京行）と受け得ですが、一応国立大学なので　東京＊＊大学レベルを習う訳でして、「入学楽々．出口は狭い」の原理か　脱落者は２６％と　なまら【北海道弁“大変”の意】　ハードです。今年なんか　共一７００点で　「行くなら北見．下宿するならカレッジハイツ！」と言う後輩が　とうとう出現して、我が学生マンションを揺るがしています。
　さあ！受験生諸君．我が校はＡグループ校だから、東大と共に受験してみないか。

投稿料は、どこに流れる？

これは　皆さん関心がお有りと思いますが、９４％が　定期預金です。
「ちゃっかりしているなー」なんて言わないで下さいよ。実は私．９００ｋｍ離れた　ある人と付き合っていて、年に３度のリッチなデートを楽しむための積立金なんです。「無駄な出費」と　悪口をたたく人もいますが、「こんな体験．この青春時代以外に　いつ出来るのでしょうか？」．．これが私の言い分です。そんな訳で、コミケの取材や編集部に　お邪魔しているのでした。ーーーーそろそろ終番。そこで今年最大のＰｉＯな爆弾発言をしてしまいますが．．「相手は、♡♡♡♡♡♡♡さん　なのです！」
彼女のファンの方々、ごめんなさい．．でも、貴方がたは、彼女の作品を　本当に好きで彼女を支えてくれている人達と　私は固く信じています。私も真剣なので、どうか許してやってください。

最後に。

ＪＲ－２００ユーザーの方々、新作情報です。「菓子子さんゲーム」「工学社ＰｉＯの編集部にＢさんを訪ねて」「ハイド＊＊＊」「スーパー菓子子シスターズ」等の製作を計画していますので　御期待ください。なんと言っても目ざすは　ピオニスト！

迎夢超人は　今年に燃えています！

【住所】　郵便番号　０９０　北海道　北見市　柏陽町　５８０－２
カレッジハイツ　５１５号
【受取人】　有限会社　UMC　FACTORY　社長　迎夢超人

●FM-7シリーズ

BASIC＋マシン語

ダーク・スター

■須賀　仁

人と妖精の世界「ダーク・スター」では長い戦乱が続き国土は荒廃し，人心は麻のように乱れていました。

それというのも「人の心をつなぐ鍵」を納めた城「ミナス・ティリス」が怪物の国「X13」に占領されたためでした。

そんなおり，ひとつの予言がもたらされました.「海の民エレファンが国を救う」と.

王の命を受けたエレファンは1人旅立った。

だけど，まだまだひよっこ，戦うことも知らなければ武器も持っていない．そのうえ，行く手には多くの怪物たちが牙をといで待っている。

彼は果たして旅をまっとうできるのか！

■プログラム・インフォメーション

言語	BASIC マシン語　63E0〜6FB7
面白さ	！！！！
動き・操作性	→→→
サウンド	♪♪♪♪
編集部評	怪物たちのキャラクタがよくできていますし，データのロード，セーブも可能.至れり尽せりのロール・プレイング・ゲーム！　(K₀)

入力方法

このプログラムはBASICとマシン語で構成されています。

まずリスト1のBASICを入力し，セーブします。

次にリスト2のマシン語を入力し，**SAVEM "DARKSTAR", &H63E0, &H6FB7, &H63E0** RETURN で，セーブしてください。

遊び方

SPACE キーを押すと，ゲームが始まります。

このゲームは主人公が旗を拾うと生命力，ハンマーを拾うと攻撃力，つぼを拾うと魔法力がそれぞれアップします。

そして迷路のどこかにお城があり，そこに行くとゲーム終了です。

主人公は 8 2 4 6 で上下左右に動きます。

敵またはアイテムが迷路の中にあるとき，それらは"◆"で表示され，そこに主人公が行くと，もし"◆"がアイテムなら主人公は自動的に拾います。

しかし，"◆"が敵の場合，戦うか逃げるかの入力待ちとなり，敵のキャラクタ，生命力，攻撃力が表示されます。

剣を拾わないうちは，どんな敵と戦っても勝てないので，そのときは逃げたほうがよいでしょう。

戦うことを選んだ場合，主人公の生命力，攻撃力，経験の三つの数値がすべて敵より上の場合のみ先制攻撃ができます．それ以外の場合は第一撃は敵より受けることになります．それから，敵の経験値は表示されないので気を付けてください。

敵と戦う場合のコマンドは A キーですが，実力よりも多少低い力しか発揮できません。

P キーはハンマー投げで，敵にかなりのダメージを与えますが攻撃力は10ポイント減少します(攻撃力10ポイント未満のときは使用不可)。

図1　キー操作

主人公の移動

上 8 / 左 4 ─ 6 右 / 2 下

R…逃げる
A…戦闘
P…ハンマー攻撃
B…ビーム攻撃
W…敵の力を弱める魔法

図2　画面構成

主人公のDATA表示	タイトル
MAZE	キー操作説明
敵のDATA表示	戦争ステージ

B キーはビーム攻撃です．あらゆる敵に死をもたらしますが，魔法力を5ポイント消費します。

W キーは敵の体力，攻撃力を半分にする魔法です．魔法力を2ポイント消費します。

R キーで自分の実力以上の敵から逃げることができます。

これらのキーは"COMMAND"の表示がされたときのみ実行できます．それから，移動時に M キーを押すと魔法力を生命力にふりかえることができます．そして敵の生命がマイナスになると主人公の勝ちです。

なおゲームを中断したい場合は S キーで主人公のデータをセーブできます。

ゲームを途中から始めるときは，タイトル表示時に SPACE キーを押さないで L キーを押せばセーブしたデータをロードして中断した時点よりゲームを再開できます。

よくぞ育った　わが息子

リスト1　ダーク・スター　BASICリスト

```
100 REM ┌──────────────────
───────────────────────┐
101 REM |                  <<  DAR
K  STAR  >>                      |
102 REM |  CopyRight 1985.8.10  For  Fu
jitsu Micro 7    By- HITOSHI.SUGA  |
103 REM └──────────────────
───────────────────────┘
104 REM
105 IF PEEK(&H63EF)=&H86 THEN 106 ELSE L
OADM"CAS0:E.DATA"
106 WIDTH40,25:DEFINTA-Z:CLEAR100,&H63A0
:COLOR7,0:IOP=0:GOTO286
107 REM ------------------------- START
 -------------------------
108 FOR I=&H64 TO &H6F:FOR J=&H00 TO &HF
0 STEP &H80
109 POKE &H63F2,I:POKE &H63F3,J:POKE &H6
3F6,I+12:POKE &H63F7,J
110 EXEC &H63EF:NEXT J,I:X=24:Y=23:KEN=0
:KO=20:KE=10:TA=50:MA=10
111 COLOR7:CLS:GOSUB265:A=1:B=2:GOSUB243
:A=3:B=9:GOSUB243
112 GOSUB193:GOSUB208:A$=INKEY$
113 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 113 ELSE XSX
=X:YSY=Y:JKL=&H7000+Y*60+X
114 IF (A$="M" OR A$="m") AND MA>=1 THEN
```

PiO PiO

▶そ，そうなんですか…ミニPiOに載っても掲載誌はもらえるんですか…し，知らなかった…．
(まさかミニPiOに載ったぐらいで掲載誌をくれるとは知らず後でいじけたがよく考えてみるとプレゼントのハガキが2枚出せるからいーかと納得した馬車別当：技術点6体力点5倒したら次のページへ進め)

リスト1　ダーク・スター　BASICリスト

```
 BEEP:MA=MA-1:TA=TA+10:GOSUB193
115 IF A$="2" AND PEEK(JKL+60)<>14 THEN
Y=Y+1:GOSUB 208:GOTO 121
116 IF A$="8" AND PEEK(JKL-60)<>14 THEN
Y=Y-1:GOSUB 208:GOTO 121
117 IF A$="4" AND PEEK(JKL- 1)<>14 THEN
X=X-1:GOSUB 208:GOTO 121
118 IF A$="6" AND PEEK(JKL+ 1)<>14 THEN
X=X+1:GOSUB 208:GOTO 121
119 IF A$="S" OR A$="s" THEN 217
120 GOTO 113
121 JKL=&H7000+Y*60+X:IF PEEK(JKL)<1 THE
N 113
122 IF PEEK(JKL)<9 OR PEEK(JKL)=15 THEN
136
123 A=23:B=16:ON PEEK(JKL)-8 GOSUB 124,1
25,126,127,178:GOTO 113
124 NA$="ケン":GOSUB244:GOSUB128:KEN=10:GO
SUB193:RETURN
125 NA$="ツボ":GOSUB246:GOSUB128:MA=MA+5:
GOSUB193:RETURN
126 NA$="ハタ":GOSUB247:GOSUB128:TA=TA+20:
GOSUB193:RETURN
127 NA$="ハンマー":GOSUB245:GOSUB128:KO=KO+2
0:GOSUB193:RETURN
128 GOSUB130:GOSUB129:RETURN
129 POKE JKL,0:RETURN
130 B=16:A=34:GOSUB 243:FOR I=0 TO 1000:
NEXT
131 FOR A=34 TO 23 STEP -1:BEEP1:GOSUB 2
43:BEEP0:FOR I=0 TO 100:NEXT
132 GOSUB 259:NEXT:GOSUB 243:LOCATE1,21:
COLOR5:PRINTNA$;" ヲ ヒロッタ。 !";
133 FOR I=1 TO 7:COLORI:LOCATE1,23:PRINT
"HIT SPACE KEY !";
134 IF INKEY$<>" " THEN NEXT:GOTO133 ELS
E LINE(1,20)-(39,24)," ",,BF
135 LINE(21,14)-(38,18)," ",,BF:RETURN
136 IF PEEK(JKL)=15 THEN LP=9 ELSE LP=PE
EK(JKL)
137 NA$=NN$(LP):GKE=GGKE(LP):TKE=TTKE(LP
)
138 TTA=TTTA(LP):TKO=TTKO(LP):TMA=TTMA(L
P):GOTO143
139 COLOR 5:LOCATE3,14:PRINT"NAME ";NA$;
140 COLOR 4:LOCATE5,16:PRINTUSING"セイメイリョ
ク  ######";TTA
141 LOCATE5,17:PRINTUSING"コウゲキリョク #####
#";TKO:RETURN
142 ON LP GOSUB 250,254,256,251,249,248,
255,252,253:RETURN
143 GOSUB139:A=2:B=16:GOSUB142:A=23:B=16
:GOSUB142:A=34:B=16:GOSUB243
144 LOCATE1,21:COLOR5:PRINT"FIGHT [F] or
 ESCAPE [E] ?";
145 CHV=INSTR("FfEe",INPUT$(1)):IF CHV>4
 OR CHV<1 THEN 145
146 IF CHV=1 OR CHV=2 THEN 147 ELSE X=XS
X:Y=YSY:GOSUB208:A$=" ":GOTO176
147 LINE(1,21)-(38,24)," ",,BF
148 IF KE>=TKE AND TA>TTA AND KO>TKO AND
 MA>=TMA THEN 154
149 GOSUB139:FOR I=0 TO 500:NEXT:DSD=TKO
:GOSUB 150:GOTO 154
150 FOR I=25 TO 33:COLOR6:BEEP1:LOCATEI,
16:PRINT"-";:BEEP0:LOCATEI,16
151 FOR HJ=0 TO 200:NEXT:PRINT" ";:NEXT:
TA=TA-TKO/5:GOSUB 193
152 IF TA<0 THEN 153 ELSE DSD=DSD-KO:IF
DSD<KO THEN RETURN ELSE 150
153 A=34:B=16:GOSUB191:GOTO198
154 IF KEN=0 THEN149 ELSE LOCATE1,21:COL
OR6:PRINT"COMMAND ?";
155 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 155
156 IF A$<>"A" AND A$<>"a" THEN 162
157 FOR I=33 TO 25 STEP-1:LOCATEI,16:COL
OR6:PRINT"-";:BEEP1:BEEP0:LOCATEI,16
158 FOR HJ=0 TO 200:NEXT:PRINT" ";:NEXT
159 IF TA>TTA AND KO>TKO AND KE>=TKE AND
 MA>=TMA THEN 161
160 TTA=TTA-KO/5:IFTTA<0THEN A=23:B=16:G
OSUB191:KE=KE+GKE:GOTO173 ELSE149
161 A=23:B=16:GOSUB191:KE=KE+GKE:TTA=TTA
-KO:GOTO173
162 IF A$<>"P" AND A$<>"p" THEN 166 ELSE
 IF KO<10 THEN 166
163 B=16:FOR A=32 TO 25 STEP-1:GOSUB245:
BEEP1:FOR J=0 TO 150:NEXT:BEEP0
164 GOSUB259:NEXT:TTA=TTA-KO:KO=KO-10:GO
SUB139:GOSUB193
165 IF TTA<0 THEN A=23:B=16:GOSUB 191:KE
=KE+GKE:GOTO 173 ELSE 149
166 IF A$="R" OR A$="r" THEN X=XSX:Y=YSY
:GOSUB208:A$=" ":GOTO176
167 IF A$<>"B" AND A$<>"b" THEN 171 ELSE
 IF MA<5 THEN 171
168 TTA=TTA-20000:FOR I=533 TO 400 STEP-
10:BEEP1
169 CONNECT(I+10,134)-(I+5,137)-(I,134),
6,PSET:BEEP0:FOR J=0 TO 20:NEXT J,I
170 MA=MA-5:A=23:GOSUB191:GOSUB193:GOTO1
73
171 IF A$<>"W" AND A$<>"w" THEN 155 ELSE
 IF MA<2 THEN 155
172 TTA=TTA/2:TKO=TKO/2:TKE=TKE/2:MA=MA-
2:GOSUB139:GOTO149
173 GOSUB 139:GOSUB193:LOCATE1,22:PRINTN
A$;" ヲ タオシタ。 !";
174 POKE JKL,0:LOCATE1,23:PRINT"ケイケン アップ
° !";
175 FOR I=1 TO 7:COLORI:LOCATE1,24:PRINT
"HIT SPACE KEY !";:A$=INKEY$
176 IF A$<>" " THEN NEXT:GOTO175 ELSE LI
NE(1,21)-(38,24)," ",,BF
177 LINE(1,14)-(19,18)," ",,BF:LINE(21,1
4)-(38,18)," ",,BF:GOTO 113
178 A=23:B=16:GOSUB257:A=34:B=16:GOSUB24
3:FOR I=0 TO 400:NEXT
179 FOR I=34 TO 23 STEP-1:A=I:B=16:BEEP1
:GOSUB243:BEEP0
180 FOR K=0 TO 200:NEXT:GOSUB259:NEXT
181 LOCATE 1,20:COLOR5:PRINT"オメデトウ !!!"
;
182 LOCATE 1,21:COLOR4:PRINT"アナタハ、ブジニ
オシロニ タドリツキマシタ。";
183 LOCATE 1,22:COLOR6:PRINT"コレデ、ヘイワガ
モドッテ キマシタ。....THE END !";
184 A$="s1m500018o5rco4bo5co4bo5co4bo5co
412g.18gg12g#14o5e18dc11c"
185 B$="s1m500018o4cgo5co4go5eo4go5co4gc
go5co4go5eo4go5co4go3eo4eg#bo5eo4egbo3ao
4eao5ceo4eao5c":PLAY A$,B$
186 C$="12o5co418bo5c14de18dc12c18c14d18
co4bo5c12c"
187 D$="18o3fo4fao5co3fo4dgbo3eo4egbo3ao
4eao5co4dao5dfo3go4gbo5fo4cgo5ce"
188 PLAY C$,D$:PLAY"s0m500012o4c","s0m50
0012o4g","s0m500012o5c"
189 FOR I=0 TO 7000:NEXT
190 GOTO 286
191 FOR I=1 TO 15:BEEP1:LINE(A*16,B*8)-(
A*16+31,B*8+15),XOR,2,BF
192 FOR J=1 TO 100:NEXT:BEEP0:NEXT:RETUR
N
193 COLOR3:LOCATE 13,1:PRINTUSING"######
";TA
194 LOCATE 13,2:PRINTUSING"######";KO
195 LOCATE 13,3:PRINTUSING"######";KE
196 LOCATE 13,4:PRINTUSING"######";MA:RE
TURN
197 REM -------------------------- GAME
OVER  --------------------------
198 LOCATE1,21:COLOR6:PRINT"ザンネン !! "
199 LOCATE1,22:COLOR5:PRINTNA$;"ニ コロサレマシ
タ。 !!";
200 LOCATE1,23:COLOR4:PRINT"アーメン .......
.. !!";
201 GOSUB202:GOSUB203:GOSUB202:FOR I=0 T
O 10000:NEXT:COLOR7:GOTO286
202 A$="s8m500018o3rgo4dbdo3f#o4dgdo3eo4
egeo5eo4bgdcegecegedao5co4ao5f#co4ao3ago
4dbdo3+o4dgdo3eo4egeo5eo4bgdcgo5co4gdao5
co4ao3go4dbdo5fo4dgo3a"
203 B$="s8m50001l6o4ddbal4b.rl8rl16bal2g
rl4rl16ggggggl8gg.l16el2dl4rl8rl16ddbal4
b.rl8rl16bal2grl8rl16gggggal4a.l8gl2gr":
PLAY A$,B$
204 PLAY"s0m100000l1o3g","s0m100000l1o3b
","s0m100000l1o5g"
205 FOR I=1 TO 10000:NEXT
206 CLS:COLOR 7:GOTO286
207 REM -------------------------- PUT M
AZE  --------------------------
208 A=1:B=7:FORBB=-60TO60 STEP60:FORAA=-
1TO1:IOP=AA+BB:IF IOP=0 THEN 214
209 POI=&H7000+Y*60+X:PPP=PEEK(POI+IOP)
210 IF PPP= 0 THEN BEEP1:GOSUB259:BEEP0:
GOTO214
211 IF PPP=14 THEN BEEP1:GOSUB258:BEEP0:
GOTO214
212 IF PPP=13 THEN BEEP1:GOSUB257:BEEP0:
GOTO214
213 BEEP1:GOSUB260:BEEP0
214 A=A+2:IF A=7 THEN A=1:B=B+2
215 NEXT AA,BB:RETURN
216 REM -------------------------- SAVE
DATA --------------------------
217 LOCATE 1,21:COLOR6:PRINT"SAVE シマス。"
218 LOCATE 1,22:COLOR5:PRINT"O.K. ? (Y)"
219 A$=INPUT$(1):IF A$="Y" OR A$="y" THE
N 220 ELSE 219
220 A$=RIGHT$("0000"+HEX$(KE),4):B$=RIGH
T$("0000"+HEX$(TA),4)
221 C$=RIGHT$("0000"+HEX$(KO),4):D$=RIGH
T$("0000"+HEX$(MA),4)
222 POKE &H7BC0,VAL("&H"+LEFT$(A$,2)):PO
KE &H7BC1,VAL("&H"+RIGHT$(A$,2))
223 POKE &H7BC2,VAL("&H"+LEFT$(B$,2)):PO
KE &H7BC3,VAL("&H"+RIGHT$(B$,2))
224 POKE &H7BC4,VAL("&H"+LEFT$(C$,2)):PO
KE &H7BC5,VAL("&H"+RIGHT$(C$,2))
225 POKE &H7BC6,VAL("&H"+LEFT$(D$,2)):PO
KE &H7BC7,VAL("&H"+RIGHT$(D$,2))
226 POKE &H7BC8,X:POKE &H7BC9,Y:POKE &H7
BCA,KEN:LOCATE1,23:COLOR4
227 PRINT"SAVE NOW !":SAVEM"CAS0:SaveDat
a",&H7000,&H7BCA,&H7000
228 LINE(0,20)-(39,24)," ",,BF:LOCATE1,2
1:COLOR7:PRINT"SAVE END !"
229 FOR I=0 TO 7:LOCATE1,23:COLORI:PRINT
"HIT SPACE KEY"
230 IF INKEY$=" " THEN 231 ELSE NEXT:GOT
O229
231 LINE(0,20)-(39,24)," ",,BF:GOTO 113
232 REM -------------------------- LOAD
DATA  --------------------------
233 ON ERROR GOTO 262:CLS:LOCATE1,1:COLO
R6:PRINT"LOAD シマス。"
234 LOCATE1,2:COLOR5:PRINT"LOAD O.K. ? (
Y)"
235 A$=INPUT$(1):IF A$="Y" OR A$="y" THE
N 236 ELSE 235
236 LOCATE1,4:COLOR7:PRINT"LOAD DATA"
237 LOADM"CAS0:SaveData":LOCATE1,6:COLOR
7:PRINT"HIT SPACE KEY"
238 KE=PEEK(&H7BC0)*&H100+PEEK(&H7BC1):T
A=PEEK(&H7BC2)*&H100+PEEK(&H7BC3)
239 KO=PEEK(&H7BC4)*&H100+PEEK(&H7BC5):M
A=PEEK(&H7BC6)*&H100+PEEK(&H7BC7)
240 X=PEEK(&H7BC8):Y=PEEK(&H7BC9):KEN=PE
EK(&H7BCA)
241 IF INKEY$<>" " THEN 241 ELSE CLS:GOT
O111
242 REM -------------------------- PUT キ
ャラクタ  --------------------------
243 PUT@A(A*16,B*8)-(A*16+31,B*8+15),A%,
PSET:RETURN
244 PUT@A(A*16,B*8)-(A*16+31,B*8+15),B%,
PSET:RETURN
245 PUT@A(A*16,B*8)-(A*16+31,B*8+15),C%,
PSET:RETURN
246 PUT@A(A*16,B*8)-(A*16+31,B*8+15),D%,
PSET:RETURN
247 PUT@A(A*16,B*8)-(A*16+31,B*8+15),E%,
PSET:RETURN
248 PUT@A(A*16,B*8)-(A*16+31,B*8+15),F%,
PSET:RETURN
249 PUT@A(A*16,B*8)-(A*16+31,B*8+15),G%,
PSET:RETURN
250 PUT@A(A*16,B*8)-(A*16+31,B*8+15),H%,
PSET:RETURN
251 PUT@A(A*16,B*8)-(A*16+31,B*8+15),I%,
PSET:RETURN
252 PUT@A(A*16,B*8)-(A*16+31,B*8+15),J%,
PSET:RETURN
253 PUT@A(A*16,B*8)-(A*16+31,B*8+15),O%,
PSET:RETURN
254 PUT@A(A*16,B*8)-(A*16+31,B*8+15),K%,
PSET:RETURN
255 PUT@A(A*16,B*8)-(A*16+31,B*8+15),L%,
PSET:RETURN
256 PUT@A(A*16,B*8)-(A*16+31,B*8+15),M%,
PSET:RETURN
257 PUT@A(A*16,B*8)-(A*16+31,B*8+15),N%,
PSET:RETURN
258 LINE(A,B)-(A+1,B+1),"■",2,B:RETURN
259 LINE(A,B)-(A+1,B+1)," ",,B:RETURN
260 LOCATEA,B:COLOR6:PRINT"◢◣";:LOCATEA,
B+1:PRINT"◥◤";:RETURN
261 REM -------------------------- ERROR
 --------------------------
262 LOCATE 1,7:COLOR2:PRINT"Device I/O E
rror !"
263 BEEP1:FOR I=0 TO 5000:NEXT:BEEP0:RES
UME 286
264 REM -------------------------- SCREE
N  --------------------------
265 PRINT"┌──────────────────┬──────────
──────┐";
266 PRINT"│  セイメイリョク          │  <<DARK
 STAR>>  │";
267 PRINT"│  コウゲキリョク          │  CopyRig
ht 1985  │";
268 PRINT"│  ケイケン              │     For
FM-7     │";
269 PRINT"│  マホウ               │ By-Hitos
hi.Suga. │";
270 PRINT"├──────┬───────────┼──────────
──────┤";
271 PRINT"│ MAZE │    ・ ---- COMMAND
 ----    │";
272 PRINT"│      │ MOVE・
         │";
273 PRINT"│      │      ・ [R] ニゲル
         │";
274 PRINT"│      │  8   ・ [A] タタカウ
         │";
275 PRINT"│      │ 4+6  ・ [P] ハンマーヲ ナゲル
,コウゲキ-10│";
276 PRINT"│      │  2   ・ [B] ビーム
,マホウ   -5│";
277 PRINT"│      │      ・ [W] テキヲ ヨワメル
,マホウ   -2│";
278 PRINT"├──────┴───────────┬──────────
──────┤";
279 PRINT"│                  │
         │";
280 PRINT"│                  │
         │";
281 PRINT"│                  │
         │";
282 PRINT"│                  │
         │";
283 PRINT"│                  │
         │";
284 PRINT"└──────────────────┴──────────
──────┘";:RETURN
285 REM -------------------------- TITLE
 --------------------------
286 CLS:PLAY"t110","t110","t110"
287 FOR I=0 TO 6:LINE(0+I*4,0+I*2)-(639-
I*4,199-I*2),PSET,I+1,B:NEXT
288 SYMBOL(140,16),"DARK  STAR",4,2,5
289 LOCATE11,4:COLOR4:PRINT"BY-HITOSHI.S
```

PiO PiO

▶節人変わりまーす/マシン語でプログラム作っちゃうよーん/イラストだって描いちゃうよーん/毎月ゲームを投稿しちゃうよーん/くりいむレモン見ているよーん/常連にもなっちゃうよーん/ねらいは芸夢狂人だよーん/できるわけないでしょう!! P.S. レコード屋で何か買おーかなと思って見ていたら,「25時の堕天使」があったので,思わず衝動買いしてしまった.就職したのを機会にローディストから足を洗うつもりだったのにー! P.S. しまった,ローディストにしか受けないネタを書いてしまった!

リスト1 ダーク・スター BASICリスト

```
UGA"
290 XX=7:RESTORE313:FOR I=6 TO 22
291 READ A$:LOCATE8,I:COLOR7:BEEP1:PRINT
A$:BEEP0:NEXT
292 IF IOP=0 THEN IOP=100:GOSUB 296:A$=I
NKEY$ ELSE A$=INKEY$
293 XX=XX+1:LOCATE25,22:COLOR XX MOD 7:P
RINT"HIT SPACE KEY";:A$=INKEY$
294 IF A$=" " THEN 108 ELSE IF A$="L" OR
 A$="l" THEN 232 ELSE 293
295 REM --------------------------  READ
ｷｬﾗｸﾀ  --------------------------
296 DIM A%(87),B%(89),C%(76),D%(91),E%(9
4),F%(88),G%(95),H%(95)
297 DIM I%(71),J%(93),K%(93),L%(95),M%(9
5),N%(93),O%(95)
298 DIM NN$(9),GGKE(9),TTKE(9),TTTA(9),T
TKO(9),TTMA(9)
299 RESTORE 319
300 FOR I= 6 TO 87:READ A%(I):NEXT:FOR I
= 2 TO 89:READ B%(I):NEXT
301 FOR I= 4 TO 76:READ C%(I):NEXT:FOR I
=34 TO 91:READ D%(I):NEXT
302 FOR I=32 TO 94:READ E%(I):NEXT:FOR I
= 0 TO 88:READ F%(I):NEXT
303 FOR I= 0 TO 95:READ G%(I):NEXT:FOR I
= 0 TO 95:READ H%(I):NEXT
304 FOR I= 7 TO 71:READ I%(I):NEXT:FOR I
= 0 TO 93:READ J%(I):NEXT
305 FOR I= 0 TO 93:READ K%(I):NEXT:FOR I
=37 TO 95:READ L%(I):NEXT
306 FOR I=19 TO 95:READ M%(I):NEXT:FOR I
= 8 TO 93:READ N%(I):NEXT
307 FOR I= 2 TO 95:READ O%(I):NEXT:FOR I
= 1 TO 9:NA$(I)="":NEXT:FOR I=1 TO 9
308 READ ASD$:IF ASD$="FF" THEN 310
309 NN$(I)=NN$(I)+CHR$(VAL("&H"+ASD$)):G
OTO 308
310 READ A$,B$,C$,D$,E$:GGKE(I)=VAL("&H"
+A$):TTKE(I)=VAL("&H"+B$)
311 TTTA(I)=VAL("&H"+C$):TTKO(I)=VAL("&H
"+D$):TTMA(I)=VAL("&H"+E$):NEXT:RETURN
312 REM --------------------------  DATA
 --------------------------
313 DATA "ｱﾅﾀﾉ ﾅﾏｴﾊ 'ｴﾚﾌｧﾝ'ﾃﾞｽ｡"," ","ｱﾅ
ﾀﾊ ｳﾐﾃﾞ ｾｲｶﾂｦ ｼﾃ"
314 DATA "ｲﾏｼﾀ｡ｱﾙﾋ､ｺｸｵｵﾉ ﾒｲﾚｲﾃﾞ､","ｵｼﾛﾆ
ｲｸｺﾄﾆﾅﾘﾏｼﾀ｡"," "
315 DATA "ｼｶｼ､ﾀｲﾍﾝﾅｺﾄﾆ ｿﾉｵｼﾛﾊ､","ﾃｷﾉ X13
ｺｸﾆ ｾﾝﾘｮｳｻﾚﾃ","ｲﾀﾉﾃﾞｽ｡"
316 DATA " ","ﾃﾞﾓ ｱﾅﾀﾊ ﾄﾃﾓ ﾖﾜｸﾃ､","ﾃｷﾄ ﾀ
ﾀｶｯﾃﾓ ｽｸﾞﾆ ﾔﾗﾚﾃｼﾏｲﾏｽ｡"
317 DATA "ｺﾚｶﾗﾉ ﾀﾝｹﾝﾃﾞ ｲﾛｲﾛﾅ","ﾓﾉｦ ﾋﾛｯﾃ､
ﾂﾖｸﾅｯﾃ"
318 DATA "X13ｺｸｦﾀｵｼ､ﾌﾞｼﾞﾆ","ｵｼﾛﾍ ｲｯﾃｸﾀﾞｻ
ｲ｡","    Good Luck !"
319 DATA 511,-512,1023,-256,972,-256,972
,-256,972,-256,1023,-256,511,-512,0,0,0,
0,62,7936,0,0,0,0,0,0,0,255,-256,2047,
-32,7680,504,7168,248,15360,12540
320 DATA 3072,14468,3072,28864,7168,192,
7680,480,2047,-32,255,-256,0,0,2046,8176
,4094,8184,0,0,0,0,255,-256,2047,-32,768
0,504,7423,-776,15564,-772,15564,-772,31
948,-772,31999,-772,32256,510,30719,-2,2
8927,-226
321 DATA 3,0,3,0,7,-32768,7,-32768,7,-32
768,15,-16384,15,-16384,15,-16384,15,-16
384,15,-16384,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,
0,3,0,1,-32768,1,-32768,1,-32768,0
322 DATA -16384,1,-16384,0,-16384,0,1638
4,0,0,1823,-7296,6655,-416,13,-16384,11,
16384,13,-16384,0,0,3,0,3,0,3,-32768,5,-
32768,3,-32768,5,-16384,11,-16384,5,-163
84,10,-16384,5,16384,1823,-7296,6655,-41
6
323 DATA 255,-16,2047,-16,4095,-16,7936,
0,12288,0,8192,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,0,2,-32768,0,-21840,0,0,0,0,2
,-32768,5,0,2,-32768,5,0,2,-32768,5
324 DATA 0,2,-32768,5,0,2,-32768,5,0,0,0
,0,0,0,0,175,-16,1109,30704,2184,-30560,
1024,0,4096
325 DATA 511,-128,127,-512,31,-2048,15,-
4096,15,-4096,31,-2048,63,-1024,127,-512
,511,-128,1023,-64
326 DATA 1023,-64,1023,-64,255,-256,63,-
1024,0,0,0,0,170,-21888,85,21504,10,-225
28,5,20480,10,-24576,20,20480,34,-22528,
21,5120,162,-24064,1,5440,128,-22400,0,4
160,2,8704
327 DATA 384,0,496,0,511,0,511,-4096,511
,-32,511,-2,511,-8,511,-1024,511,-16384,
508,0,384,16320,384
328 DATA 6240,384,6240,448,8128,1016,614
4,4095,15872,384,0,496,0,511,0,511,-4096
,511,-32,511,-2,511,-8,511,-1024,511,-16
384,508,0,384,0,384,0,384,0,448,0,1016,0
,4095
329 DATA 1,512,68,-5086,41,-492,48,-1012
,24,-4040,15,-800,1,-128,3,-512,771,-512
,1807,-512,2047,-1024,2047,-2560,1023,89
6,48,192,480,120,0,0,0,0,68,34,40,20,48,
12,24,56,15,224
330 DATA 1,-16000,0,0,0,0,0,0,0,0,12,153
6,24,896,48,192,480,120,0,0,1,512,0,-225
28,1,21504,0,-22528,0,20480,0,-22528,0,5
120,2,-22016,257,21504,522,-22016,1365,2
1504,674,-24576,325
331 DATA 12,12288,6,8192,12,4096,3078,82
40,8065,-32264,8179,-12296,16383,-4,1638
3,-4,16383,-4,16383,-4,32767,-2,32711,-7
170,32291,-15234,30977,-32610,17411,-327
34,8198,4,0,0,1,-16384,3
332 DATA -8192,1,-16384,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,8,8192,4
,0,8,0,1028,16,2688,-32600,5457,17744,10
914,-21848,5461,17748,10914,-21848,5461,
17748,10914
333 DATA-21846,21829,16724,10786,-32726,
20737,20,2,-32734,4,4
334 DATA 1,-32768,7,-8096,12,12384,7,-80
96,1,-32672,409,-1952,409,-416,1,-6656,4
09,-7712,147,-7968,7,-4096,28,14336,56,7
168,56,7168,28,14336,126,32256,0,0,0,96,
0,96,0,96,2046,96
335 DATA 1638,96,1638,96,2046,508,1638,0
,876,0,504,96,0,0,0,0,0,0,0,0,1,-327
68,7,-8096,12,12384,7,-8096,2047,-32672,
1638,-4000,1639,-20896,2047,26620,1639,-
24096,877,16608
336 DATA 511,-4096,28,14336,40,5120,40,5
120,20,10240,126,32256
337 DATA 9216,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,65,-31228,196,
-954,204,-922,124,30840,28,-800,7,-128,1
792,-1024,128,-1024,64,30720,97
338 DATA 29696,123,30208,59,25344,3,384,
7,-31760,0,0,0,0,1,-31232,0,0,0,9216
339 DATA 7,-4096,63,-512,127,-256,120,-1
4592,120,-14592,56,-14592,7231,-456,1807
,9272,449,9272,120,480,31,-1024,31,-1024
,31,-1024,56,3584,126,3968,0,0,7,-4096,6
3,-512,127,-256,120,-14592
340 DATA 120,-14592,56,-14592,7231,-456,
1807,9272,449,9272,120,480,31,-1024,31,-
1024,31,-1024,56,3584,126,3968,0,0,7,-40
96,63,-512,127,-256,120,-14592,120,-1459
2,56,-14592,7231,-456,1807
341 DATA 9272,449,9272,120,480,31,-1024,
31,-1024,31,-1024,56,3584,126,3968
342 DATA 191,16384,117,-32768,53,0,12,81
92,127,-2048,511,-1024,447,-22784,384,0,
447,-23584,59,-24576,59,-24576,113,-3276
8,113,-16384,224,-8192,248,-1024,0,0,0,0
,10,0,10,30720,0,12032
343 DATA 0,9088,0,8640,0,8418,127,-1,0,8
194,0,9088,0,12032,0,30720,0,0,0,0,0,0,0
,0,128,16384,64,-32768,0,0,0,8192,68,-24
576,18,12288,260,-23550,255,-225,256,851
4,18,8192
344 DATA 0,8192,32,-32768,32,16384,64,0,
0,8192
345 DATA -8192,0,-16384,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
346 DATA 0,7,-4096,31,7680,63,8192,255,-
4096,255,-26624,126,0,60,0,63,-32768,31,
-2048,30927,-31872,3271,-1824,1584,-288,
1951,-1824,448,960,127,-512
347 DATA -24576,1,-8192,0,-16384,0,0,0,0
,0,0,9,576,0,0,0,13056,0,13056,0,0,0,0,0
,0,0,2072,0,6152,0,0,0,-24576,1,-8192,0,
-16384
348 DATA 0,0,0,0,0,0,9,576,0,-1024,3,-13
312,7,-13184,7,-128,15,-1024,15,-128,11,
-32000,11,-7696,13,-3872,14,-24576,-3273
7,-4096,24638,-4096,12382,-25088,12574,7
680,16248,15360,3967,16320
349 DATA 3,-16384,3,-16384,3843,-16144,3
843,-16144,3843,-16144,4095,-16,4095,-16
,4095,-16,-1,-1,-1,-1,-1,-1,0,0,1,-32768
,3,-16384,1543,-8096,3855,-3856;8067,-15
880,16323
350 DATA -15364,3843,-16144,3843,-16144,
3843,-16144,4095,-16,4095,-16,4064,2032,
-26,26623,-26,26623,-32,2047,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,3,-16384,3,-16384,3843,-16144,3
843,-16144,3843,-16144,4095,-16,4095,-16
,4064,2032,-26,26623,-26,26623,-32,2047
351 DATA 3584,112,7680,120,16128,252,161
28,252,31631,-3618,27535,-3626,-5169,-31
13,-5401,-6313,-21773,-12459,-21857,-170
7,-24545,-2043,-24514,31749,-32644
352 DATA 15873,-32706,31745,-32684,10753
,3072,48,0,0,4,8192,8,4096,8,4096,16,204
8,0,0,16,2048,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,170,21760,3072,48,3584,112,7684,8312,1
6136,4348,16136,4348,31647,-1570,27529,-
28202
353 DATA -5155,-17449,-5401,-6313,-21773
,-12459,-21857,-1707,-24545,-2043,-24514
,31749,-32644,15873,-32706,31745,-32514,
32513
354 DATA B7,BC,FF,0064,1E14,03DE,03DE,08
,B3,A8,DB,B1,D1,FF,0050,1194,01EA
355 DATA 02B2,06,BB,B3,DA,BD,C4,FF,0046,
05DC,0122,0186,05,B1,DD,C0,DA,BD,C4
356 DATA FF,0032,0384,00BE,0122,03,B7,AD
,B0,D7,B0,FF,0028,01F4,005A,00BE,02
357 DATA B5,D8,B4,DD,FF,001E,00C8,0028,0
05A,01,BA,CC,DE,D7,FF,0014,001E,000A
358 DATA 001E,00,C4,DE,B8,DB,FF,000A,000
A,0000,000A,00,CF,B5,B3,FF,00C8,2710
359 DATA 2710,09C4,0A
```

リスト2 ダーク・スター マシン語リスト

```
Add   +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
63E0  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 86 :86
63F0  80 8E 6F 80 10 8E 7B 80 E6 80 E7 A0 4A 26 F9 39 :25
---------------------------------------------------------
Sum:  80 8E 6F 80 10 8E 7B 80 E6 80 E7 A0 4A 26 F9 BF :AB

Add   +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
6400  0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E :E0
6410  0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E :E0
6420  0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E :E0
6430  0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 00 00 00 :B6
6440  00 00 00 00 00 00 00 00 00 0C 00 00 00 00 00 00 :0C
6450  00 00 03 00 00 00 00 0E 00 00 00 0A 00 00 00 00 :1B
6460  0A 00 05 0C 06 0C 01 0C 06 0C 05 0C 04 0E 00 00 :6F
6470  00 00 04 00 00 05 00 0E 0E 00 0C 02 0C 01 0C 01 :4D
6480  0C 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E :DE
6490  0E 0E 00 0E 00 0E 0E 0E 0E 0E 01 0E 0E 0E 0E 0E :B7
64A0  0E 07 01 07 01 01 01 01 0C 0E 00 0E 0E 00 0E 00 :65
64B0  0E 0E 00 0E 0E 00 0E 0E 0E 0B 0E 0E 0E 0E 01 0E :B4
64C0  00 00 00 00 0B 00 0C 00 00 0B 0E 0B 0C 0E 00 0E :63
64D0  00 00 00 00 00 00 00 0C 00 00 01 00 0E 0C 08 0C :3B
64E0  01 0C 02 0C 03 0E 00 0E 0B 00 0E 00 0E 0E 00 0E :7D
64F0  0E 00 03 00 00 00 00 0C 00 00 0B 0E 03 0E 0E 0E :63
---------------------------------------------------------
Sum:  87 75 58 81 69 74 70 B1 8D 90 8E A1 AB 99 77 8B :65

Add   +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
6500  0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0C 0B 0E 00 0E 00 0E 0E 0E :BF
6510  0E 0E 00 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E :D2
6520  0E 0E 01 0E 00 03 0E 00 0E 06 0B 0E 0E 00 0E 0E :93
6530  0E 0E 0E 0E 0E 00 0E 0E 00 00 00 0C 00 00 0B 03 :7C
6540  00 0B 01 0B 0C 00 0A 0E 0C 06 05 04 0C 01 00 00 :63
6550  00 00 00 00 0E 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 0E :1C
6560  0E 0E 0E 00 0E 0E 0E 0E 0E 00 00 00 00 01 0C 00 :7D
6570  03 00 0E 0E 0E 0E 00 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0C :B7
6580  0B 0E 0A 0E 07 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 00 :C4
6590  0E 00 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 02 00 00 00 00 00 :80
65A0  00 00 07 0E 0E 0E 0E 00 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 00 :A1
65B0  0C 0E 0C 0E 01 0B 0B 0B 0B 0B 0E 0B 0C 0E 00 0E :AD
65C0  0C 0E 0C 05 0C 04 0C 03 0C 02 0C 01 0E 00 0E 00 :81
65D0  00 07 00 00 00 0E 00 0E 0E 0E 00 0E 0E 0E 00 0E :77
65E0  0E 00 00 00 0E 02 0C 00 00 00 0E 00 0E 0E 00 0E :62
65F0  01 0B 01 01 0E 0B 0E 0E 0E 0E 01 0E 08 0E 06 0E :98
---------------------------------------------------------
Sum:  89 8D 72 8F AC 8F AB 98 AC 89 73 8C 90 80 7F 7F :D7

Add   +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
6600  0B 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 00 0E 0E 0E 0E 0E 0E :CF
6610  00 0E 00 0E 00 00 08 00 00 00 0B 0E 0E 00 0E 00 :59
6620  0E 0E 0E 0E 0E 03 0E 00 00 00 00 0E 0B 0B 0A 01 :86
6630  0E 0B 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0C 0E 0B 0E 0B 00 0B 0B :C1
6640  01 0E 0A 0A 0A 0A 0E 06 00 0E 0C 00 00 0E 00 0B :7E
6650  0E 00 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 03 0E 00 0E 00 00 00 :8F
6660  00 00 0E 02 0E 0E 0A 0E 0B 0B 0B 0B 0E 0B 02 0B :96
6670  0B 0B 0B 0B 00 0E 0E 0E 0B 0E 0E 0E 0E 0E 00 0E :B5
6680  0E 0E 0E 0E 00 0E 0E 0E 00 0E 00 0E 0E 00 00 00 :8C
6690  06 00 00 0E 0E 0C 0E 00 0E 00 0E 0E 0E 0E 0E 03 :93
66A0  00 00 00 0E 0B 0B 01 0A 0B 01 0E 0E 0E 0E 0E 0E :8F
66B0  00 0B 0B 0B 0B 0E 0A 0A 0A 0A 0A 0E 00 00 00 0E :88
66C0  00 00 00 00 00 0E 00 0E 0B 0E 0E 00 0E 0E 00 0E :6D
66D0  0E 03 0E 00 02 03 0C 00 00 00 0C 00 0E 0E 00 0E :66
66E0  0E 0E 0E 02 0E 0B 08 0B 00 00 06 05 0E 0E 0E 0E :9E
```

（あい節人改め藍節人といってもどーせだれも知らんだろう，知っている人がいたらPiOPiOまで）

リスト2　ダーク・スター　マシン語リスト

```
66F0 0E 0E 00 0E 0E 0E 0E 0E 00 0E 08 08 0E 0E 0E 0E :B8
-----------------------------------------------------------
Sum: 7F 86 90 A2 92 B0 B2 95 6C 6D A5 96 BE 94 6B 95 :26

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
6700 00 0E 00 0E 0B 0B 0E 05 0E 00 00 0E 0E 00 0E 0E :BB
6710 0E 00 0E 00 0E 00 0E 00 0B 0E 0B 0E 0B 01 01 03 :7A
6720 0E 0C 02 0E 02 0E 05 06 0E 0A 0A 0A 0A 0A 0A 0E :9D
6730 00 00 0C 0E 0C 0E 00 0E 0E 00 0E 00 00 0E 00 07 :73
6740 0E 00 00 00 0E 00 0E 0E 0E 00 0B 02 0C 00 0E 0C :79
6750 0E 00 0E 00 0E 0E 00 0E 0B 01 0B 0B 01 03 0C 0E :86
6760 03 0E 0C 04 0E 00 0E 0E 0E 0E 0E 0E 00 0E 0E 0E :AD
6770 0E 0E 00 0E 0E 00 0E 00 0E 0E 0E 00 0E 0E 0E 00 :9A
6780 0E 00 0E 0E 0E 00 0E 0E 0E 0E 00 0E 00 0C 0E 00 :8A
6790 0E 00 00 0E 0B 01 0B 01 0E 04 0E 0E 04 0E 04 0C :84
67A0 0E 00 0E 0C 0E 00 05 0E 08 00 00 00 00 00 00 0E :5F
67B0 0E 00 0E 00 0E 0E 0E 0E 00 00 00 0E 04 0E 0B 01 0E :80
67C0 0E 00 0B 02 0C 00 0E 0E 00 0E 0E 0C 00 0E 00 0E 0E :87
67D0 0B 0B 0B 01 0E 05 0C 0E 05 0E 0C 0E 0E 00 0E 0C :A4
67E0 0E 00 0E 0E 0E 0E 0E 00 0E 00 00 00 00 00 00 00 :62
67F0 0E 0E 0E 0E 0E 00 0E 00 0E 0E 01 0E 0E 00 0E 0E :A9
-----------------------------------------------------------
Sum: B6 4F 92 83 CA 57 AD 6E BD 63 98 6F 7A 5D 8C 9E :7E

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
6800 0E 00 00 00 00 00 00 00 00 0C 00 0E 0B 01 01 01 :36
6810 0E 0E 0B 0E 06 0E 03 0E 01 00 0E 07 00 00 00 00 :70
6820 0E 00 00 00 0E 0E 0E 0E 0E 00 0E 00 00 0E 00 00 :62
6830 00 03 0E 0B 0E 01 0F 0E 0E 00 03 00 00 0E 00 02 0E :77
6840 00 0E 0E 01 0E 0E 02 0E 0B 0E 0E 0E 0E 02 0C 0E :A8
6850 07 0E 0C 0E 02 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 00 0E 0E 00 :AF
6860 00 00 00 00 0E 00 0E 0E 0E 0E 00 0E 0E 0E 0E 00 :7E
6870 0E 0E 00 0E 0E 00 0E 00 0E 0C 00 0E 0C 00 00 00 :7A
6880 00 00 00 0E 00 0B 00 0B 00 0C 01 0E 08 0E 02 0E :65
6890 03 0E 00 00 00 00 00 00 00 00 0E 0E 0E 0E 0E 00 :65
68A0 0E 00 00 00 00 0E 00 00 0B 02 0E 01 0E 0D 00 0E :61
68B0 0E 00 0E 0B 0E 00 00 0C 0E 0E 0E 00 0E 00 0E 0E :95
68C0 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 00 0E 0C 0E 04 0E 07 0E :BF
68D0 00 0E 00 0E 0E 00 00 00 00 00 0E 0E 00 0E 0E 0E :70
68E0 00 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0C 0E 00 :C2
68F0 0E 00 0E 00 00 0B 00 00 0E 00 00 0E 07 06 05 04 :59
-----------------------------------------------------------
Sum: 6C 73 6B 79 78 79 68 87 87 96 8E 94 9A 84 71 67 :D8

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
6900 03 02 01 0E 0B 0E 01 0E 05 0E 00 0E 00 0E 0E 0E :87
6910 0E 0E 0E 0E 00 0E 00 00 00 00 00 0E 00 0E 00 00 :62
6920 00 00 00 00 00 00 00 0E 0E 00 0E 01 0E 00 0E 00 :47
6930 0E 0E 0E 00 0E 0E 00 0E 0C 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E :C2
6940 00 0E 0E 0E 06 0E 00 0E 00 07 00 0E 00 00 00 00 :61
6950 00 0E 00 0E 0E 0E 00 0E 00 0E 00 00 04 00 04 00 :5C
6960 04 00 04 0E 0E 00 0E 0E 0E 0B 0E 00 0E 00 0C 03 :84
6970 0B 0E 00 0E 0C 04 00 00 00 00 00 00 00 00 00 0B :3F
6980 07 0E 0C 0E 00 0E 00 0E 00 0E 00 00 00 0E 00 0E :75
6990 0B 0E 00 0E 09 0E 00 00 00 04 00 04 00 04 00 0E :58
69A0 0E 00 0E 00 0C 00 0E 00 0E 00 0E 0E 0E 0E 00 0E :8A
69B0 0B 0E 0E 0E 0E 0E 0E 00 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E :C1
69C0 00 06 00 0E 00 0E 00 0E 0E 0E 00 0E 00 0E 00 0E :76
69D0 00 0E 00 0E 00 00 05 00 05 00 0A 0E 0E 0A 00 00 :56
69E0 0E 00 00 0B 00 02 00 00 03 00 00 03 00 0E 00 00 :2F
69F0 00 0E 08 0E 00 0E 00 00 0E 0E 0E 0E 00 0E 00 0E :86
-----------------------------------------------------------
Sum: 67 94 5F B3 6A 92 30 7E 5F 78 5E 86 58 8C 3A 7B :0B

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
6A00 00 0E 00 0E 00 0E 00 0E 00 0E 00 0E 00 0E 00 0E :70
6A10 0E 0E 0E 0E 00 0E 0E 00 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E :C4
6A20 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 00 0E 0E 00 00 00 :A8
6A30 00 00 00 0E 00 00 00 00 00 00 0E 0C 0E 07 00 0E :59
6A40 06 0E 00 0E 00 08 00 0E 0C 0E 00 00 00 00 00 00 :52
6A50 00 0E 00 0E 0E 0A 00 0A 00 00 00 0E 0E 00 01 0E :69
6A60 00 00 00 00 00 0E 00 0E 06 0E 00 0E 0E 0E 00 0E :68
6A70 00 0E 0E 0E 00 0E 0E 0E 0B 0E 00 0E 00 0E 00 0E :97
6A80 0E 0E 00 0E 00 0E 00 0E 00 0E 0E 0E 0E 0E 00 0E :9A
6A90 0E 00 06 00 0E 0E 00 03 00 00 0E 0E 00 0E 00 0E :6B
6AA0 00 0E 09 0E 0E 0E 00 0E 00 00 00 0E 00 00 0E :5D
6AB0 00 0E 00 0E 07 0E 00 0E 00 00 00 00 00 0E 00 0E :5B
6AC0 0E 0E 00 0E 00 00 00 0E 00 0E 00 0E 0E 0A 00 0A :76
6AD0 00 00 00 0E 0E 00 0C 0E 00 0E 00 0E 00 00 00 00 :52
6AE0 00 00 00 0E 00 0E 0E 0E 00 0E 00 0E 0E 0E 00 0E :7E
6AF0 00 07 00 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 00 00 0B 0E 00 0E :82
-----------------------------------------------------------
Sum: 4C 93 39 C4 5B AC 44 C3 47 A8 36 A8 58 A4 0F B2 :74

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
6B00 00 0E 00 0E 00 0E 00 0E 0E 0E 00 0E 0E 0E 04 02 :84
6B10 00 0E 0E 00 0E 0E 00 0E 0E 00 0E 0E 0E 0E 0E 0E :8C
6B20 00 00 00 0E 00 0E 00 0E 00 0E 0B 0E 00 0E 00 0E :6D
6B30 0C 00 00 00 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 00 0E 00 0E :8A
6B40 00 0E 00 0E 0E 00 0E 00 00 00 00 0E 0E 00 0C 0E :6E
```

```
6B50 00 0E 00 0E 00 0E 00 0E 00 00 00 0E 00 07 00 0E :5B
6B60 00 0E 00 0E 00 0E 00 0E 00 0E 07 0E 00 0E 00 07 :70
6B70 00 07 00 07 00 0E 00 0E 05 0E 00 0E 00 00 05 0E :5E
6B80 0E 00 05 00 0E 0E 00 01 00 00 0E 0E 00 0E 00 00 :5A
6B90 0B 0E 00 0E 00 0E 04 0E 00 06 00 0E 08 0E 00 0E :7F
6BA0 00 0E 00 0E 00 0E 00 0E 00 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E :9A
6BB0 00 0E 00 0E 0E 0E 00 0E 0E 0E 0B 0E 0E 00 02 00 :8B
6BC0 00 0E 00 0E 0E 00 0C 0E 00 0E 00 0E 02 0E 00 0E :7E
6BD0 00 0E 0E 0E 00 00 00 0E 00 0E 00 00 00 07 0E :5B
6BE0 00 0E 0B 0E 00 00 00 00 00 00 05 0E 0C 0E 00 00 :54
6BF0 00 00 05 00 00 00 05 0E 0E 00 0E 0E 00 0E 00 0E :5E
-----------------------------------------------------------
Sum: 25 93 31 BD 38 9A 31 B7 3D 92 4C D2 5C A1 3A A3 :27

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
6C00 0E 02 0E 0E 00 0E 00 0E 00 0E 00 0E 04 00 00 00 :68
6C10 00 0E 0E 0E 00 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E :C4
6C20 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 00 0E 0E 0E 0E 0E 00 :C4
6C30 0E 0E 0B 0E 0E 00 0E 00 00 0E 00 00 00 00 0C 0E :79
6C40 00 0E 0B 0E 00 0E 00 0E 0E 0E 0E 00 0E 00 0E 00 :89
6C50 00 06 00 00 00 00 00 05 00 00 00 00 00 00 00 0C :17
6C60 00 00 00 00 00 00 00 0E 05 0E 00 0E 00 00 05 0E :42
6C70 0E 04 0E 00 0E 0E 00 0E 0E 0E 0E 00 0E 00 0E :9E
6C80 00 0E 00 0E 00 0E 00 0E 00 0E 07 0E 0E 0E 0E 0E :85
6C90 0E 0E 0E 0E 0E 0E 00 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E :C4
6CA0 0E 0E 00 0E 00 0E 00 0E 00 0E 00 0E 0E 0C 0E 00 :8A
6CB0 00 00 00 0E 03 00 00 00 00 0E 00 0E 0E 00 00 0E :57
6CC0 00 0E 04 0E 00 0E 00 0A 0A 0A 0A 00 0E 00 00 00 :6E
6CD0 00 00 0E 05 0E 00 00 0E 00 00 0B 00 0B 0E 00 0E :61
6CE0 00 0E 00 0E 0A 0E 00 0E 0E 03 0E 00 0E 0E 03 0E :8E
6CF0 00 0E 0E 0E 0E 0E 05 00 0B 0E 05 0E 00 0E 0E 0E :A1
-----------------------------------------------------------
Sum: 54 98 6E AD 61 7E 3D A9 6E B5 67 A4 71 A6 5A A6 :11

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
6D00 00 0E 0E 0E 0E 0E 0E 00 0E 00 0E 0E 0E 0E 0E 00 :A8
6D10 0E 00 0C 0E 00 0B 00 0B 00 0E 00 00 00 00 0E :68
6D20 0C 0E 00 0E 0E 00 00 00 00 03 0C 0E 00 00 00 00 :53
6D30 00 0E 0E 0E 0E 0E 00 0E 04 00 00 00 00 0E 0A 0A :7A
6D40 0A 0A 0A 07 00 00 00 06 00 00 00 00 0E 0C 00 0E :53
6D50 00 0E 05 0E 0E 00 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0C 0E 00 0E :AB
6D60 0E 03 0E 00 0E 0E 00 0E 0E 0E 00 0E 00 0B 00 0E :BC
6D70 00 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 00 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E :B6
6D80 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 00 00 0E 00 00 00 00 00 :8C
6D90 00 00 00 00 0A 00 0A 00 00 0E 00 0E 00 0E 00 0E :4C
6DA0 0E 0E 04 00 0B 0E 00 0E 00 0E 0B 00 00 0E 00 00 :6E
6DB0 00 05 00 0E 02 0E 00 00 00 00 00 0E 00 06 00 00 :37
6DC0 00 00 00 00 00 00 00 0E 0B 0E 0E 0E 0E 0E 05 0E :72
6DD0 0E 0E 0E 0E 0A 0E 00 0E 0E 00 0C 00 00 0B 00 0E :91
6DE0 00 0E 00 00 0B 0E 04 0E 00 0E 03 0E 00 0E 00 04 :6A
6DF0 00 0E 0C 02 0C 02 0C 0E 00 0E 00 0E 05 0E 05 0E :86
-----------------------------------------------------------
Sum: 5C 9E 71 87 9A 99 44 AB 47 8F 50 A8 57 98 3E 7E :8D

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
6E00 05 0E 06 00 00 06 00 00 04 0E 00 0E 0E 05 00 00 :52
6E10 00 00 00 0E 0E 00 0E 00 0E 00 0E 03 0E 00 0E :73
6E20 05 0E 0B 0E 0B 00 00 00 00 0E 00 0E 01 0E 00 00 :62
6E30 00 00 00 0E 00 0E 00 0E 0C 0E 0C 0E 0C 0E 0E 0E :94
6E40 0E 0E 0E 0E 0E 00 0E 00 00 00 0E 0E 0E 0E 00 0E :9A
6E50 0E 00 03 00 00 00 00 00 00 0E 00 00 0B 0E 03 0E :49
6E60 00 0E 0E 0E 03 0E 00 0E 00 0E 00 03 0C 03 00 04 :6D
6E70 00 0E 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :0E
6E80 00 00 00 0E 0E 00 00 00 0E 04 00 0E 0E 0C 0E 00 :64
6E90 0E 0E 0E 0E 00 0E 00 0E 03 0E 0B 0E 00 00 00 00 :7E
6EA0 00 04 00 0E 01 0E 00 00 04 00 00 0E 04 0E 0E 00 :61
6EB0 0E 0E 0E 0E 0E 0E 05 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E :D7
6EC0 0E 00 0E 00 0E 04 00 0E 0E 0C 0E 00 03 0B 0B 0B :88
6ED0 0B 0E 00 00 0B 01 00 0E 00 0C 04 0C 00 0E 00 0E :6B
6EE0 00 0E 00 00 00 00 00 05 00 00 00 00 00 00 00 00 :13
6EF0 04 00 00 00 00 00 00 04 0C 0C 0C 0C 00 00 0C 00 :44
-----------------------------------------------------------
Sum: 5F 82 5A 7E 60 5F 20 5C 5B 98 51 8D 66 8F 52 71 :7D

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
6F00 0E 0E 00 0E 0E 0C 0E 00 0E 0E 0E 0E 0E 0E 00 0E :B4
6F10 0E 0E 00 0E 00 02 0C 01 0C 0E 00 0E 00 0E 05 05 :79
6F20 05 05 05 05 00 00 0B 0B 0B 0B 02 0C 0E 0E 0E 0E :86
6F30 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 00 0E 0E 00 0E :C4
6F40 0E 00 03 00 04 00 00 00 00 00 00 0E 01 00 00 0E :32
6F50 01 0B 00 0C 00 04 00 05 00 00 00 00 00 00 00 00 :21
6F60 00 00 00 00 00 00 00 00 04 00 00 00 00 0B 03 :12
6F70 00 00 00 0C 00 00 04 00 00 00 0E 0E 0E 0E 0E 0E :56
6F80 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E :E0
6F90 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E :E0
6FA0 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E :E0
6FB0 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 00 00 00 00 00 00 00 00 :70
-----------------------------------------------------------
Sum: 76 72 4E 7F 58 58 6F 57 61 5F 48 6E 63 70 56 78 :42
```

北九州市　ばケ　　大阪府　たっちゃん　　東京都　マーくん　　千葉県　中小原　亮　　岡山県　西萩貴子

PiO PiO

▶RUSH IIで，いろいろなコマンド(?)を見つけました．まず，伏せながら[DEF]キーを22回押すと"REIMYさいこう!"と表示して+1000点+3人になります．伏せながら[SHIFT]+[A](または[J])でメーターが1つずつ上がり，50点ずつ増えます．[SHIFT]+[G]でGAME OVERになり，[SHIFT]+[C]で面クリアします．そして[SHIFT]+[H]で1人ずつ増えます．このとき9人を越すと表示はおかしくなりますが，ちゃんと増えています．また，プログラム上しょうがないことですが，[SHIFT]+[I]，

◉S1+拡張RAM
BASIC+マシン語

ボンボン
BonBon

■田中雄次郎

BonBon, 君はボールとフーセンの動きを完全に止めなければならない！ 助っ人として，ここにプーマを送ろう．

■プログラム・インフォメーション

モード	NEW ON 0
言語	BASIC マシン語 6FC0～8800 6C94～B67F
面白さ 動き・操作性 サウンド	！！！ →→→ ♪♪♪
編集部評	思考ゲーム的要素もあって，とっても難しいゲームですね．あと衝突判定も少し厳しすぎます． (Ti)

入力・実行方法

まず，リスト1のBASICを入力し，**SAVE "BONBON"**でセーブします．次にIG用マシン語を入力し，**SAVEM "BONG", &H6FCO,&H8800, &H6FCO**でBASICの後にセーブします．最後にリスト3のマシン語本体($9700から$9FFFまでは入力する必要ありません)を**SAVEM "BONM", &H6C94, &HB67F, &H8B80**でセーブします．

実行は**RUN"BONBON"**で自動的にマシン語をロード後スタートします．

プログラムについて

キャラクタの移動は縦4ドット，横8ドット単位で行なっていますが，やはりドット単位の方がいいようです．

キー入力は$FFE0よりいったんワークに入れて処理しています($8796からがキー入力ルーチンです)．

GAME

メニュー画面で[1]を入力します．

タイトル画面表示時にパスワード(最初は[SPACE])を入力するとゲームがスタートします (入力がないときはデモに入ります)．

Bon Bon を[←][→][↑][↓]で操り，プーマを使ってボール，フーセンの動きをハートの上で止めてください．BonBonはボールに当たると死にますが，プーマは死にませんのでプーマを上手に動かしてください(プーマの動きはBon Bon の反対です)．

[SPACE]がブロックのON, OFFで，Bon Bon の向いている方向に4コまで出したり，消したりできます．出すときはブロックのスペースだけ間が必要です．また消すときはBon Bon の向いている方向のすぐ前にブロックがなければなりません．

ボール，フーセンがなくなると，1面クリアです．スコアは1面終了ごとに，5000点+ボーナスの残りが加算されます．パスワードは3面終了ごとに表示され，面数は30面まであります．

EDIT

メニュー画面で[2]を入力します．

カーソルを[←][→][↑][↓]で移動させ，[A]～[J]で各キャラクタをセットしてください([J]は消去)．

面が完成したら[SPACE]を押してボーナスをセットしてください．そして，もう一回[SPACE]を押すと，パスワード表示後次の面へ進みます．メニューへは[ESC]で戻ります．

注：**ボール，フーセン，ハートなどすべてブロックの中に入れてください．ブロックの他は各1個ずつです．**

SAVE

メニュー画面で[3]を入力します．

"STAGE"のファイル名で，面データをセーブします．

LOAD

メニュー画面で[4]を入力します．

"STAGE"のファイル名で,面データをロードします．

表　アドレス・マップ

アドレス	内容
828B～	データ・セット
82A5～	1キャラクタ表示
82DE～	1キャラクタ消去
83A3～	テーブル・アドレス出し
8309～	テーブルのコード出し
83E3～	スクリーン・アドレス出し
841E～	タイトルなどの表示
84B4～	初期画面
85D4～	EDITメイン
8B80～	GAMEメイン
8F1B～	スコア
8FB1～	ボーナス
919F～	音出し

最後に

今回はなかなかバグが取れず苦労しました．小さなプログラムでもフローチャートを書くように心がけたいですネ．

またボールはさまれてしまった

[SHIFT]+[K]でも一時停止，サウンドON/OFFができます． P.S. 今度原山治員と一緒にアドベンチャーゲームを作る予定です．そのときはヨロシク． (MOONII)

リスト1　Bon Bon　BASICリスト

```
10000 '*****************************************************
10010 '*                                                   *
10020 '*                  BON BON                     1985 *
10030 '*                                                   *
10040 '*****************************************************
10050 '*               SAVE BONBON.BAS
10060 '*
10070 ON ERROR GOTO 10000:SCREEN 1:WIDTH 40
10080 CLS:CLEAR,&H6000:DEFMAP=1
10090 SYMBOL(40,68),"Bon Bon",10,7,5
10100 SYMBOL(41,69),"Bon Bon",10,7,3,XOR
10110 COLOR ,,0
10120 LOADM"BONIG":EXEC &H6FC0
10130 LOADM"BONM"
10140 CLS
10150 SYMBOL(40,8),"Bon Bon",10,3,6
10160 SYMBOL(41,9),"Bon Bon",10,3,5,XOR
10170 SYMBOL (70,60),"1  G A M E",6,2,6
10180 SYMBOL (70,90),"2  E D I T",6,2,4
10190 SYMBOL (70,120),"3  L O A D",6,2,3
10200 SYMBOL (70,150),"4  S A V E",6,2,2
10210 N=VAL(INKEY$):IF N>4 OR N<1 THEN 10210
10220 ON N GOTO 10240,10250,10260,10270
10230 GOTO 10150
10240 EXEC &H8BB0:GOTO 10140
10250 EXEC &H85D4:GOTO 10140
10260 LOADM"STAGE":GOTO 10140
10270 SAVEM"STAGE",&HA000,&HB67F,&HA000:GOTO 10140
10280 END
```

リスト2　Bon Bon　IG用　マシン語リスト

```
Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
6FC0 86 01 B7 FF EA 8E 70 00 CE 50 00 A6 80 A7 C0 8C :5C
6FD0 78 00 26 F7 86 02 B7 FF EA CE 50 00 A6 80 A7 C0 :68
6FE0 8C 80 00 26 F7 86 04 B7 FF EA CE 50 00 A6 80 A7 :3E
6FF0 C0 8C 88 00 26 F7 39 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :2A
---------------------------------------------------------
Sum: 4A 0D 65 1C 8D 0D 64 B6 B7 08 1E F6 26 CD E7 F3 :2C

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
7000 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
7010 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
7020 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
7030 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
7040 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
7050 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
7060 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
7070 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
7080 00 00 00 00 00 00 00 00 FF E7 CF 81 81 CF E7 FF :6C
7090 FF E7 C3 81 A5 E7 E7 FF FF E7 F3 81 81 F3 E7 FF :50
70A0 FF E7 E7 A5 81 C3 E7 FF FF FF E0 FE FE E0 FF FF :54
70B0 E7 E7 F7 FF FF EF E7 E7 FE FF E7 E7 E7 E7 FF FE :16
70C0 00 00 00 77 77 00 00 00 7F FF E0 FE 7F 0F FF FE :D5
70D0 7E FF E7 E0 E0 E7 FF 7E E7 E7 E7 E7 E7 E7 FF 7E :6F
70E0 FE FF E7 E7 FF FE C0 C0 1C 3E 6F DF FF FF DF DF :AC
70F0 70 F8 8C 7E FE FE FE FE 6F 77 3B 1F 0F 07 03 01 :F4
---------------------------------------------------------
Sum: D1 AB 2B E1 79 7C 72 21 EC 67 FA CA 5B 85 AC 57 :0A

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
7100 02 01 21 21 21 21 01 02 04 04 04 04 04 04 02 02 :A6
7110 02 01 21 01 02 04 01 01 02 01 01 02 02 01 01 02 :39
7120 02 02 02 12 22 01 01 02 01 01 20 02 01 01 01 02 :67
7130 01 01 20 02 01 21 01 02 01 01 01 02 04 08 08 08 :6A
7140 02 01 21 02 01 21 01 02 02 01 21 01 01 02 02 04 :78
7150 FC FC F8 F0 E0 C0 80 00 00 00 10 20 00 00 20 20 :70
7160 00 00 40 80 00 00 00 00 10 08 04 00 00 00 00 00 :DC
7170 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
7180 7C FE C6 C6 C6 C6 FE 7C 38 78 78 38 38 38 7C 7C :D4
7190 7C FE C6 0E 1C 38 FE FE FC FE 0E 7C 7C 0E FE FC :A6
71A0 1C 3C 7C EC CC FE FE 0C FE FE C0 FC FE 06 FE FC :4A
71B0 7E FE C0 FC FE C6 FE 7C FE FE 0E 1C 38 30 30 30 :64
71C0 7C FE C6 7C FE C6 FE 7C 7C FE C6 FE 7E 0E 1C 38 :18
71D0 FF C0 A8 90 A0 87 87 87 FF 00 00 00 00 F8 FF 07 :29
71E0 FF 00 00 00 00 00 80 E0 FF 00 00 00 00 00 00 00 :5E
71F0 FF 00 00 00 00 7F 7F 70 FF 00 00 00 00 80 F8 7E :62
---------------------------------------------------------
Sum: 10 F6 F3 70 71 B6 01 5E C3 80 75 F5 74 11 E9 93 :9D

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
7200 00 00 00 00 00 00 00 00 04 02 11 21 01 01 21 21 :7C
7210 02 01 21 02 02 21 01 02 02 01 21 20 21 21 01 02 :D5
7220 02 01 21 21 21 21 01 02 01 01 20 02 02 20 01 01 :D2
7230 01 01 20 20 04 04 20 20 02 01 21 20 21 21 01 01 :12
7240 21 21 21 01 01 21 21 21 02 02 04 04 04 04 02 02 :E0
7250 02 02 04 04 04 44 04 08 21 22 24 08 08 24 22 21 :3E
7260 20 20 20 20 20 20 01 01 21 11 01 29 21 21 21 21 :A2
7270 21 21 11 09 21 21 21 21 02 01 21 21 21 21 01 02 :6A
7280 02 01 21 21 01 02 20 20 02 01 21 21 29 21 01 00 :18
7290 02 01 21 21 02 04 22 21 01 01 20 02 01 01 01 02 :87
72A0 01 01 04 04 04 04 04 04 21 21 21 21 21 21 01 02 :E3
72B0 21 21 21 21 21 11 02 04 21 21 21 29 29 01 12 12 :96
72C0 21 21 12 04 04 12 21 21 21 21 21 11 02 04 04 04 :32
72D0 01 01 02 04 08 10 01 01 00 00 00 01 01 00 00 00 :24
72E0 FF 00 00 00 00 00 00 00 FF 03 15 09 05 01 01 01 :27
72F0 87 87 87 87 87 87 87 87 00 00 00 00 01 FF FF 01 :38
---------------------------------------------------------
Sum: 37 34 8A 67 28 80 5A 61 B4 A3 76 41 10 15 83 87 :5C

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
7300 E0 E0 E0 E0 C0 80 87 C8 00 00 00 00 00 00 22 82 :E3
7310 70 70 70 70 70 70 7F 7F 70 0E 0E 0E 0E 1C F8 F8 1C :FE
7320 00 00 00 00 00 00 72 88 01 01 01 01 01 01 21 21 :45
7330 87 87 87 87 87 87 87 80 00 00 00 00 07 FF F8 00 :2F
7340 E8 E8 E8 E8 E7 80 00 00 AA AE A2 A0 00 00 00 00 :A1
7350 70 70 70 70 70 7F 7F 00 0E 0E 0E 0E 7E F8 80 00 :5C
7360 8A 8A 8A 8A 70 00 00 00 A1 A1 61 01 01 01 01 01 :40
7370 80 80 80 A0 90 A8 C0 FF 00 00 00 00 00 00 00 FF :16
7380 00 00 00 00 00 00 00 FF 00 00 00 00 00 00 00 FF :FE
7390 00 00 00 00 00 00 00 FF 00 00 00 00 00 00 00 FF :FE
73A0 00 00 00 00 00 00 00 FF 01 01 01 05 09 15 03 FF :27
73B0 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF F5 A8 FF FF :92
73C0 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF :F0
73D0 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF :F0
73E0 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF :F0
73F0 FA F5 FF FF FF 00 00 00 BF 7F FF FF FF 7F 0F 07 :BC
---------------------------------------------------------
Sum: 2F 2A 34 54 09 29 3A 3B 24 E8 1C 8E 9D 2D C2 EF :E9

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
7400 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF :F0
7410 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FE :EF
7420 FF FF FF FF FF C0 80 00 FF FF FF FF FF 00 00 00 :36
7430 00 00 FF FF FF FF FF FF 03 1F FF FF FF FF FF FF :16
7440 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF :F0
7450 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF :F0
7460 C0 F8 FF FF FF FD FE FF 00 00 E0 FF BF 1F 0F FF :7A
7470 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
7480 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
7490 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
74A0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
74B0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
74C0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
74D0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
74E0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
74F0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
---------------------------------------------------------
Sum: 88 F3 F9 F9 F9 88 79 FA FE 1A DA F9 B9 1A 0A F9 :85

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
7500 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
7510 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
7520 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
7530 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
7540 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
7550 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
7560 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
7570 02 05 02 00 20 10 28 10 00 02 03 37 CC 00 00 00 :79
7580 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
7590 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
75A0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
75B0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
75C0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
75D0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 3F 60 60 60 60 60 00 :1F
75E0 00 20 30 10 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :60
75F0 80 50 A0 00 04 08 14 08 00 80 00 00 00 00 00 00 :18
---------------------------------------------------------
Sum: 82 75 D2 10 24 18 3C 18 00 C1 63 97 2C 60 60 00 :10

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
7600 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
7610 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
7620 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 00 00 7F :80
7630 7F 7F 00 00 01 00 00 00 07 1F 3A 75 7A FF EF F7 :33
7640 EF F7 7F 7E 3D 1F 07 00 00 3F 7F 7F 7F 7F 7F 7F :7F
7650 7F 7F 7F 7F 7F 7F 3F 00 00 FC 06 06 06 06 06 06 :53
7660 00 04 0C 08 00 00 00 00 00 00 1F 1F 18 18 18 18 :9E
7670 18 18 18 18 18 18 18 18 18 18 18 1F 1F 00 00 00 :46
7680 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
7690 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
76A0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 E0 F0 78 FC :44
76B0 FE FC 78 F0 E0 00 00 00 E0 F8 8C 5E 8E FF FF EF :DF
76C0 DF EF DE 8E 7C F8 E0 00 00 FC FE FE FE FE FE FE :AE
76D0 FE FE FE FE FE FE FC 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :F0
76E0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 FF FF 00 00 00 00 :FE
76F0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 FF FF 00 00 00 00 :FE
---------------------------------------------------------
Sum: E0 FA 76 C9 2F AC 3A 18 FF 66 91 92 D8 89 01 F6 :26

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
7700 00 00 01 03 07 0F 0F 0D 09 01 01 01 01 01 01 00 :45
7710 00 01 01 01 01 01 01 09 0D 0F 0F 07 03 01 00 00 :45
7720 00 00 00 00 07 0F 1E 3F 7F 3F 1E 0F 07 00 00 00 :65
7730 3C 7E FF E7 FF FF E7 E7 E7 E7 FF FF FF FF 7E 7E :1A
7740 7E FF E7 E7 E7 E7 FF 7E FE FF E7 E7 FE FC FE EF :48
7750 7E FF E7 E0 EF E7 FF 7F E7 FF FF F7 E7 E7 E7 E7 :10
7760 FE FF E7 FE FE E7 FF FE 00 00 00 F8 F8 18 18 18 :FC
7770 18 18 18 18 18 18 18 18 18 18 18 F8 F8 00 00 00 :F8
7780 00 80 C0 E0 F0 F8 F8 D8 C8 C0 C0 C0 C0 C0 C0 00 :20
7790 00 C0 C0 C0 C0 C0 C0 C8 D8 F8 F8 F0 E0 C0 80 00 :20
77A0 00 00 00 00 80 00 FE FE FE 00 00 80 00 00 00 00 :FA
77B0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
77C0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
77D0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
77E0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
77F0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F :79
---------------------------------------------------------
Sum: 4E D4 4E 68 2A A3 E2 ED 17 81 4A 13 7E F8 38 E8 :08
```

PiO PiO

▶forエキサイト・ジョンさんへ。えーと，確かどこかの雑誌に載っていたけど，X1のXは，未知数のXでこれから，どうなるかわからないということだったと思います。1は，1ですね！ FMは，僕が考えたとこでは，「FUJITSU MACHIN」また「FINAI MACHIN」ではないでしょうか？また，MSXの名づけの話は有名ですね！ P.S. いきなり初投稿で4通も出してしまった。僕の予想では，2通は，載るだろうと思う。（奇行のあれは，Jさんにもみ消されそうだ）　　（ラナ，クラ，書，ナウ，マン象？）

リスト2　Bon Bon　IG用　マシン語リスト

Add	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	Sum
7800	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	07	06	06	00	00	:13
7810	00	07	06	06	00	00	00	1F	04	06	06	FE	00	00	08	0C	:54
7820	0C	FC	00	00	04	06	06	FE	00	00	00	03	03	03	03	03	:25
7830	03	03	03	03	00	00	00	3F	18	0C	06	06	06	06	06	06	:93
7840	06	06	06	06	06	0C	18	F0	00	00	00	08	00	00	00	00	:3A
7850	00	00	00	00	00	00	00	0F	10	18	18	78	60	60	60	60	:47
7860	60	60	60	60	10	18	18	F8	00	00	00	38	00	00	00	00	:F0
7870	00	00	00	00	00	00	00	03	04	06	06	7E	60	60	60	60	:11
7880	60	60	60	60	60	60	60	E0	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	:78
7890	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	:F0
78A0	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FE	FE	C0	FC	FC	C0	FE	FE	:68
78B0	C6	C6	E6	F6	DE	CE	C6	C6	FC	FE	C6	C6	C6	C6	FE	FC	:AC
78C0	00	00	00	66	66	00	00	00	7E	FE	C0	FC	7E	0E	FE	FC	:8A
78D0	7C	FE	C6	C0	C0	C6	FE	7C	C6	C6	C6	C6	C6	C6	FE	7C	:1E
78E0	FC	FE	C6	C6	FE	FC	C0	C0	1C	3E	7F	FF	FF	FF	FF	FF	:D4
78F0	70	F8	FC	FE	FE	FE	FE	FE	7F	7F	3F	1F	0F	07	03	01	:D0
Sum:	81	84	3B	AD	78	16	16	34	07	AB	F2	E4	E1	2D	C9	45	:69

Add	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	Sum
7900	7C	FE	C6	C6	C6	C6	FE	7C	38	78	78	38	38	38	7C	7C	:D4
7910	7C	FE	C6	0E	1C	38	FE	FE	FC	FE	0E	7C	7C	0E	FE	FC	:A6
7920	1C	3C	7C	EC	CC	FE	FE	0C	FE	FE	C0	FC	FE	06	FE	FC	:4A
7930	7E	FE	C0	FC	FE	C6	FE	7C	FE	FE	0E	1C	38	30	30	30	:64
7940	7C	FE	C6	7C	FE	C6	FE	7C	7C	FE	C6	FE	7E	0E	1C	38	:18
7950	FC	FC	F8	F0	E0	C0	80	00	1C	3E	7F	FF	FF	FF	FF	FF	:D4
7960	70	F8	FC	FE	FE	FE	FE	FE	7F	7F	3F	1F	0F	07	03	01	:D0
7970	FC	FC	F8	F0	E0	C0	80	00	00	00	00	00	00	00	00	00	:00
7980	7C	FE	C6	C6	C6	C6	FE	7C	38	78	78	38	38	38	7C	7C	:D4
7990	7C	FE	C6	0E	1C	38	FE	FE	FC	FE	0E	7C	7C	0E	FE	FC	:A6
79A0	1C	3C	7C	EC	CC	FE	FE	0C	FE	FE	C0	FC	FE	06	FE	FC	:4A
79B0	7E	FE	C0	FC	FE	C6	FE	7C	FE	FE	0E	1C	38	30	30	30	:64
79C0	7C	FE	C6	7C	FE	C6	FE	7C	7C	FE	C6	FE	7E	0E	1C	38	:18
79D0	FF	C0	A8	90	A0	80	80	80	FF	00	00	00	00	00	00	F8	:0E
79E0	FF	00	00	00	00	00	60	18	FF	00	00	00	00	00	00	00	:76
79F0	FF	00	00	00	00	00	00	0F	FF	00	00	00	00	00	06	81	:94
Sum:	81	18	80	DE	B2	0E	CA	A1	F0	9D	F2	B2	DE	1A	90	31	:3C

Add	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	Sum
7A00	00	00	00	00	00	00	00	00	04	02	11	21	01	01	21	21	:7C
7A10	02	01	21	02	02	21	01	02	02	01	21	20	21	21	01	02	:D5
7A20	02	01	21	21	21	01	02	01	01	20	02	02	20	01	01	:D2
7A30	01	01	20	20	04	04	20	20	02	01	21	20	21	21	01	01	:12
7A40	21	21	21	01	01	21	21	21	02	02	04	04	04	04	02	02	:E0
7A50	02	02	04	04	04	44	04	08	21	22	24	08	08	24	22	21	:3E
7A60	20	20	20	20	20	20	01	01	21	11	01	29	21	21	21	21	:A2
7A70	21	21	11	09	21	21	21	21	02	01	21	21	21	21	01	02	:6A
7A80	02	01	21	21	01	02	20	20	02	01	21	21	29	21	01	00	:18
7A90	02	01	21	21	02	04	22	21	01	01	20	02	01	01	01	02	:B7
7AA0	01	01	04	04	04	04	04	04	21	21	21	21	21	21	01	02	:E3
7AB0	21	21	21	21	21	11	02	04	21	21	21	29	29	01	12	12	:96
7AC0	21	21	12	04	04	12	21	21	21	21	21	11	02	04	04	04	:32
7AD0	01	01	02	04	08	10	01	01	00	00	00	01	01	00	00	00	:24
7AE0	FF	00	00	00	00	00	00	80	FF	03	15	09	05	01	01	01	:A7
7AF0	80	80	80	80	80	80	80	80	C7	C0	C0	C0	C0	00	00	FE	:C5
Sum:	30	2D	B3	60	21	A9	53	DA	7B	63	36	01	CF	16	84	84	:69

Add	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	Sum
7B00	18	18	18	18	30	60	60	34	00	00	00	00	00	00	91	49	:5E
7B10	0C	0C	0C	0C	0C	0C	00	00	0F	71	01	01	01	03	06	06	E3	:B1
7B20	80	80	80	80	80	80	00	09	44	01	01	01	01	01	11	91	:75
7B30	80	80	80	80	80	80	80	83	C0	C0	C0	C0	C0	00	07	FF	:C9
7B40	14	14	14	14	10	70	FF	F8	55	51	51	50	87	78	80	00	:8D
7B50	0C	0C	0C	0C	0C	00	00	3F	01	01	01	01	01	07	7F	FF	:05
7B60	45	45	45	45	08	77	F8	80	51	51	11	61	71	81	01	01	:13
7B70	87	87	87	A0	90	A8	C0	FF	FF	F8	80	00	00	00	00	FF	:A2
7B80	80	00	00	00	00	00	00	FF	00	00	00	00	00	00	00	FF	:7E
7B90	7F	7F	78	00	00	00	00	FF	F8	80	00	00	00	00	00	FF	:EC
7BA0	00	00	00	00	00	00	00	FF	01	01	01	05	09	15	03	FF	:27
7BB0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	1F	7E	00	00	:9D
7BC0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	:00
7BD0	00	00	00	01	0F	3F	7F	7F	00	00	00	FF	FF	FF	FF	FF	:48
7BE0	00	00	00	E0	FC	FF	FF	FF	00	00	00	00	00	00	E0	C0	:79
7BF0	07	1F	00	00	00	00	00	00	E0	80	00	00	00	00	00	00	:86
Sum:	16	AE	88	0A	FB	AD	1E	38	81	5E	A6	78	E4	99	91	77	:09

Add	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	Sum
7C00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	:00
7C10	3F	33	00	00	00	00	00	00	FF	FE	00	00	00	00	00	00	:6F
7C20	FF	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	:FF
7C30	00	00	55	AA	55	AB	55	AA	00	00	00	AA	55	EA	F5	AA	:86
7C40	00	00	00	AA	55	AA	55	AA	00	00	00	AA	55	AA	55	AA	:50
7C50	00	00	01	AA	55	AA	55	AA	00	00	55	AA	55	AA	55	AA	:A6
7C60	00	00	55	AA	55	AA	55	AA	00	00	40	AA	55	EA	F5	AA	:C5
7C70	99	18	18	FF	FF	18	18	99	00	00	00	00	00	00	00	00	:90
7C80	00	00	07	07	07	07	07	07	0F	0F	0F	0F	0F	0F	0F	0F	:A2
7C90	1F	1F	1F	1F	1F	1F	1F	1F	3F	3F	3F	3F	3F	3F	3F	3F	:F0
7CA0	7F	7F	7F	7F	7F	7F	7F	00	00	0F	1F	3F	3F	3E	3E	3E	:9E
7CB0	7C	7C	7C	7C	7C	7C	7C	7C	F8	F8	F8	FC	FF	7F	3F	00	00	:05
7CC0	3E	3E	3E	3F	3F	3F	3F	3F	7C	7C	7C	7C	7C	7C	7C	F8	:51
7CD0	F8	F8	F8	F8	F8	F8	00	00	FE	FF	E7	E7	FF	FE	E0	E0	:58
7CE0	3C	7E	FF	E7	FF	FF	FF	E7	E7	7F	FF	E0	FE	7F	07	FF	FE	:48
7CF0	E7	E7	E7	FF	FF	FF	7E	7E	7E	FF	E7	E7	E7	E7	FF	7E	:44
Sum:	4A	00	00	E5	A9	17	B2	03	C8	DC	48	7C	40	58	7A	88	:AC

Add	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	Sum
7D00	00	00	FF	FF	FF	FF	FF	F0	E0	E0	E0	E0	E0	E0	E0	E0	:E8
7D10	C0	FF	FF	FF	FF	FF	FF	C0	80	80	80	80	80	80	80	80	:7A
7D20	00	FF	FF	FF	FF	FF	00	00	FF	FF	FF	01	00	00	00	00	:F9
7D30	01	01	01	01	01	01	01	03	03	03	07	FF	FF	FF	00	00	:14
7D40	00	00	00	80	C0	E0	E0	F0	F1	F1	F1	79	79	79	7D	3F	:EA
7D50	3F	1F	0F	03	03	03	00	00	FE	FF	E7	E7	FE	FC	FE	EF	:28
7D60	FE	FF	E7	E7	E7	E7	FF	FE	00	00	00	7E	7E	00	00	00	:92
7D70	07	1F	2F	77	7B	7F	7E	3D	1F	07	03	37	CC	00	00	00	:AD
7D80	00	00	FF	FF	FF	FF	FF	00	00	00	00	00	00	00	00	00	:F8
7D90	03	FF	FF	FF	FF	FF	03	01	00	00	00	00	00	00	00	00	:01
7DA0	00	FF	FF	FF	FF	FF	00	00	F0	F0	F8	F8	F8	F8	F8	F8	:98
7DB0	F0	F0	F0	F0	F0	F0	F0	E0	E0	E0	E0	E0	C0	80	00	00	:30
7DC0	F8	F8	F8	F8	F8	F8	F8	F8	F0	F0	F0	F0	F0	F0	F0	E0	:30
7DD0	E0	E0	E0	E0	E0	E0	00	00	00	00	00	0C	12	12	00	01	:71
7DE0	01	00	04	03	00	1C	0F	07	00	00	00	00	00	00	00	00	:3A
7DF0	E0	F8	F4	EE	DE	FE	7E	BC	F8	E0	00	00	00	00	00	00	:A8
Sum:	81	FA	E0	95	C6	26	CF	7C	19	F9	09	49	DA	4E	C3	67	:0D

Add	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	Sum
7E00	00	00	FC	FF	FF	FF	FF	1F	07	07	07	07	07	0F	3F	FF	:87
7E10	FF	FE	FC	F0	F0	FE	FF	FF	FF	7F	3F	3F	3F	3F	3F	3F	:CD
7E20	FF	FF	FF	FC	F0	80	00	00	00	00	00	00	01	00	00	7F	:E9
7E30	7F	7F	00	00	01	00	00	00	07	1F	3F	7F	7F	FF	FF	FF	:5F
7E40	DF	CF	7F	6F	3F	1F	07	00	3F	7F	FF	FF	FF	FF	FF	FF	:B9
7E50	FF	FF	FF	FF	FF	FF	7F	3F	00	00	00	30	48	48	00	80	:F8
7E60	80	00	20	C0	00	38	F0	E0	00	00	00	1F	1F	18	18	18	:EE
7E70	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	1F	1F	00	00	00	:46
7E80	00	00	00	00	C0	E0	E0	F0	F0	F0	F0	F0	F0	F0	E0	C0	:B0
7E90	80	00	00	00	00	00	00	80	80	C0	C0	C0	C0	C0	C0	C0	:C0
7EA0	80	80	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	E0	F0	78	FC	:44
7EB0	FE	FC	78	F0	E0	00	00	00	E0	F8	FC	F6	F2	F8	FF	FB	:F3
7EC0	FF	FF	FE	FE	FC	F8	E0	00	FC	FE	FF	FF	FF	FF	FF	FF	:C2
7ED0	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FE	FC	00	00	00	00	00	00	00	00	:F4
7EE0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	FF	FF	00	00	00	:FE
7EF0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	FF	FF	00	00	00	:FE
Sum:	EF	DC	22	1E	D1	C2	4A	C1	B0	E2	47	D5	CA	46	AA	C9	:DA

Add	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	Sum
7F00	00	00	01	03	07	0F	0F	0D	09	01	01	01	01	01	01	00	:45
7F10	00	01	01	01	01	01	01	09	0D	0F	0F	07	03	01	00	00	:45
7F20	00	00	00	00	07	0F	1E	3F	7F	3F	1E	0F	07	00	00	00	:65
7F30	38	7C	EE	C6	FE	FE	C6	C6	C6	C6	C6	D6	D6	FE	6C	6C	:C4
7F40	7C	FE	C6	C6	C6	C6	FE	7C	FC	FE	C6	C6	FC	F8	DC	CE	:30
7F50	7C	FE	C6	C0	CE	C6	FE	7E	C6	EE	FE	D6	C6	C6	C6	C6	:B0
7F60	FC	FE	C6	FC	FC	C6	FE	FC	00	00	00	F8	F8	18	18	18	:B0
7F70	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	F8	F8	00	00	00	:F8
7F80	00	80	C0	E0	F0	F8	F8	D8	C8	C0	C0	C0	C0	C0	C0	00	:20
7F90	00	C0	C0	C0	C0	C0	C0	C8	D8	F8	F8	F0	E0	C0	80	00	:20
7FA0	00	00	00	00	80	00	00	00	FE	FE	FE	00	00	80	00	00	:FA
7FB0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	:00
7FC0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	:00
7FD0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	:00
7FE0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	:00
7FF0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	7F	7F	7F	7F	7F	7F	7F	:79
Sum:	44	CF	DA	04	E5	3F	8E	C7	D3	4E	07	A8	32	D5	E6	97	:EE

Add	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	Sum
8000	00	00	00	00	00	00	00	00	3F	7F	7F	7F	7E	7E	7F	7F	:B6
8010	7F	7F	7E	7E	7F	7F	3F	1F	FC	FE	FE	FE	00	00	F8	FC	:40
8020	FC	FC	00	00	FC	FE	FE	FE	7F	7F	7F	3F	3F	3F	3F	3F	:A6
8030	3F	3F	3F	3F	7F	7F	7F	3F	F8	FC	FE	FE	7E	7E	7E	7E	:A0
8040	7E	7E	7E	FE	FE	FC	F8	F0	1F	1F	1F	0F	07	07	07	07	:E2
8050	07	07	07	07	1F	1F	1F	0F	F0	F8	F8	F8	E0	E0	E0	E0	:E0
8060	E0	E0	E0	E0	F0	F8	F8	F8	7F	7F	7F	3F	07	07	07	07	:30
8070	07	07	07	07	07	07	07	03	FC	FE	FE	FE	E0	E0	E0	E0	:AA
8080	E0	E0	E0	E0	E0	E0	E0	E0	FF	E7	CF	81	81	CF	E7	FF	:6C
8090	FF	E7	C3	81	A5	E7	E7	FF	FF	E7	F3	81	81	F3	E7	FF	:50
80A0	FF	E7	E7	A5	81	C3	E7	FF	FF	FF	E0	FE	FE	E0	FF	FF	:54
80B0	E7	E7	F7	FF	FF	EF	E7	E7	FE	FF	E7	E7	E7	E7	FF	FE	:16
80C0	00	00	00	77	77	00	00	00	7F	FF	E0	FE	7F	0F	FF	FE	:D5
80D0	7E	FF	E7	E0	E0	E7	FF	7E	E7	E7	E7	E7	E7	E7	FF	7E	:6F
80E0	FE	FF	E7	E7	FF	FE	C0	C0	1C	3E	6F	DF	FF	FF	DF	DF	:AC
80F0	70	F8	BC	7E	FE	FE	FE	FE	6F	77	3B	1F	0F	07	03	01	:F4
Sum:	D7	B1	34	6A	67	72	24	57	28	F3	88	C8	64	8E	AE	5D	:E2

Add	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	Sum
8100	02	01	21	21	21	01	02	04	04	04	04	04	04	02	02	:A6
8110	02	01	21	01	02	04	01	02	01	01	02	02	01	01	02	:39
8120	02	02	02	12	22	01	01	02	01	01	20	02	01	01	01	02	:67
8130	01	01	20	02	01	21	01	02	01	01	01	02	04	08	08	08	:6A
8140	02	01	21	02	01	21	01	02	02	01	21	01	01	02	02	04	:78
8150	FC	FC	F8	F0	E0	C0	80	00	00	00	10	20	00	00	20	20	:70
8160	00	00	40	80	00	00	00	00	10	08	04	00	00	00	00	00	:DC
8170	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	:00
8180	7E	FF	E7	E7	E7	E7	FF	7E	3C	7C	7C	3C	3C	3C	7E	7E	:7A
8190	7E	FF	E7	0F	1E	3C	FF	FF	FE	FF	0F	7E	7E	0F	FF	FE	:DF
81A0	1E	3E	7E	FE	EE	FF	FF	0E	FF	FF	E0	FE	FF	07	FF	FE	:81
81B0	7F	FF	E0	FE	FF	E7	FF	7E	FF	FF	0F	1E	3C	38	38	38	:CE
81C0	7E	FF	E7	7E	FF	E7	FF	7E	7E	FF	E7	FF	7F	0F	1E	3C	:90
81D0	FF	C0	A8	90	A0	87	87	87	FF	00	00	00	00	F8	FF	FF	:21
81E0	FF	00	00	00	00	00	E0	F8	FF	00	00	00	00	00	00	00	:D6
81F0	FF	00	00	00	00	7F	7F	7F	FF	00	00	00	00	80	FE	FF	:F8
Sum:	19	FC	78	A8	88	1E	66	8E	CD	88	8C	00	80	20	FD	1E	:C8

PiO PiO

▶3月号のp.180の桜だんごさんへ．ぼくもPWGに入会します．会員ナンバーは何番でもかまいません．PiOPiOで発表してください(どうもすみません)．それから5月号のp.152のラーメンしょうゆさん，「戦闘」は避けてはいけません．いろんなものが手に入りませんよ．それと相手がよい人に思えたら親切にしてやってください．きっといいことがあると思います．あと，スティーブ・ジャクソンの「ソーサリー」面白いですよ．ぜひ買ってやって見てください．　(PWG会員．ナンバー○○古川修)

リスト2　Bon Bon　IG用　マシン語リスト

```
Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
8200 00 00 00 00 00 00 00 00 38 7C EE C6 FE FE C6 C6 :F0
8210 FC FE C6 FC FC C6 FE FC 7C FE C6 C0 C6 C6 FE 7C :7E
8220 FC FE C6 C6 C6 C6 FE FC FE FE C0 FC FC C0 FE FE :7C
8230 FE FE C0 C0 F8 F8 C0 C0 7C FE C6 C0 CE C6 FE 7E :FC
8240 C6 C6 C6 FE FE C6 C6 C6 7C 7C 38 38 38 38 7C 7C :70
8250 3C 3C 18 18 18 98 F8 70 C6 CC D8 F0 F0 D8 CC C6 :74
8260 C0 C0 C0 C0 C0 C0 FE FE C6 EE FE D6 C6 C6 C6 C6 :1C
8270 C6 C6 E6 F6 DE CE C6 C6 7C FE C6 C6 C6 C6 FE 7C :AC
8280 FC FE C6 C6 FE FC C0 C0 7C FE C6 C6 D6 CE FE 7C :24
8290 FC FE C6 C6 FC F8 DC CE 7E FE C0 FC 7E 0E FE FC :E2
82A0 FE FE 38 38 38 38 38 38 C6 C6 C6 C6 C6 C6 FE 7C :6A
82B0 C6 C6 C6 C6 C6 EE 7C 38 C6 C6 C6 D6 D6 FE 6C 6C :54
82C0 C6 C6 6C 38 38 6C C6 C6 C6 C6 C6 EE 7C 38 38 38 :C4
82D0 FE FE 0C 18 30 60 FE FE 00 00 00 FE FE 00 00 00 :A8
82E0 FF 00 00 00 00 00 00 80 FF 03 15 09 05 01 01 01 :A7
82F0 87 87 87 87 87 87 87 87 C7 C0 C0 C0 C1 FF FF FF :FD
---------------------------------------------------------
Sum: 84 8D 59 AF 55 DD D9 78 C4 88 88 19 72 8E 6A DA :66
```

```
Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
8300 F8 F8 F8 F8 F0 E0 E7 FC 00 00 00 00 00 00 83 FB :41
8310 7C 7C 7C 7C 7C 7F 7F 7F 7F 0F 0F 0F 1F FE FE FF :AF
8320 80 80 80 80 80 00 78 CF 01 01 01 01 01 01 31 81 :B2
8330 87 87 87 87 87 87 87 83 C0 C0 C0 C0 C7 FF FF F8 :F1
8340 FC FC FC FC F7 F0 80 00 FF FF F3 F0 80 00 00 00 :88
8350 7C 7C 7C 7C 7C 7F 7F 3F 0F 0F 0F 0F 7F FF F8 80 :DB
8360 CF CF CF CF 78 70 00 00 F1 F1 71 61 01 01 01 01 :DC
8370 80 80 80 A0 90 A8 C0 FF 00 00 00 00 00 00 00 FF :16
8380 00 00 00 00 00 00 00 FF 00 00 00 00 00 00 00 FF :FE
8390 00 00 00 00 00 00 00 FF 00 00 00 00 00 00 00 FF :FE
83A0 00 00 00 00 00 00 00 FF 01 01 01 05 09 15 03 FF :27
83B0 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF :F0
83C0 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF :F0
83D0 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF :F0
83E0 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF :F0
83F0 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF :F0
---------------------------------------------------------
Sum: 3D 3D 3D 5D E9 68 22 03 38 CB 3F 30 E8 0E D8 18 :E8
```

```
Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
8400 FF FF FF FF FF FF FC E0 FF FC F8 F0 C0 00 00 00 :79
8410 FF 33 01 00 00 00 00 00 FF FF FF FF 7F 3F 0F 01 :FD
8420 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF :F0
8430 FF FF FF FF FF FE FF FF FC E0 80 FF FF 9F 0F FF :FE
8440 00 00 00 FF FF FF FF FF 00 00 00 FF FF FF FF FF :F6
8450 00 00 03 FF FF FF FF FF 00 00 FF FF FF FF FF FF :F8
8460 3F 07 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF :38
8470 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 18 18 00 00 00 :30
8480 00 00 07 07 07 07 07 07 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F :A2
8490 1F 1F 1F 1F 1F 1F 1F 1F 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F :F0
84A0 7F 7F 7F 7F 7F 7F 3F 3F 0F 1F 3F 3F 3F 3F 3F 3F :20
84B0 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F FF FF FF FF FF 7F 3F 3F 1F :90
84C0 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F 3F 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F FF :70
84D0 FF FF FF FF FF FF FF 7E 02 01 21 21 01 02 20 20 :FF
84E0 04 02 11 21 01 01 21 21 01 01 20 02 01 01 01 02 :A5
84F0 21 21 21 29 29 01 12 12 02 01 21 21 21 21 01 02 :64
---------------------------------------------------------
Sum: 88 85 94 A6 86 5D 4C 2F D8 C7 E1 51 00 49 87 CB :74
```

```
Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
8500 00 00 FF FF FF FF FF FF FF FF FE FE FE FE FE FE :EC
8510 FE FF FF FF FF FF FF FF FF FF F8 F8 F8 F8 F8 F8 :C5
8520 F8 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF C0 C0 C0 :2C
8530 81 81 81 81 81 81 81 03 03 83 87 FF FF FF FF FF :92
8540 C0 C0 E0 F0 F8 FC FC FE FF FF FF FF FF FF FF 3F :76
8550 3F 1F 0F 03 03 03 03 01 02 01 21 21 02 04 22 21 :08
8560 02 01 21 21 21 21 01 02 00 00 00 02 02 00 00 00 :8E
8570 00 00 10 08 04 00 01 02 00 02 03 37 CC 00 00 00 :27
8580 00 00 FF FF FF FF FF FF FF FF 00 00 00 00 00 00 :F8
8590 03 FF FF FF FF FF FF FF FF FF 00 00 00 00 00 00 :FA
85A0 00 FF FF FF FF FF FF FF FC FE FF FF FF FF FF FF :ED
85B0 FE FE FE FE FE FE FE FC FC FC FC FC FC F8 F0 C0 :82
85C0 FF FF FF FF FF FF FF FF FE FE FE FE FE FE FE FC :E6
85D0 FC FC FC FC FC FC FC F8 7F C0 9F 93 8D 8D 9F FF :05
85E0 FF FF F8 FC 7F 1C 0E 06 00 00 00 00 00 00 00 00 :A4
85F0 00 00 08 10 20 00 80 40 00 80 00 00 00 00 00 00 :78
---------------------------------------------------------
Sum: 73 55 97 9C 33 80 03 39 74 88 37 D9 49 3A 62 CF :0A
```

```
Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
8600 00 00 FF FF FF FF FF FF FF FF 07 07 07 0F 3F FF :5A
8610 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF 3F 3F 3F 3F 3F 3F :70
8620 FF FF FF FF FF FF FC F0 00 00 00 00 01 00 00 7F :66
8630 7F 7F 00 00 01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :FF
8640 20 30 00 10 00 00 00 00 3F 40 80 8C C2 C0 BC 82 :D8
8650 C2 BC 80 80 80 80 40 3F FE 03 F9 C9 81 81 F9 FF :1A
8660 FF FF DF 3F FE 38 70 60 00 00 00 1F 10 10 10 10 :81
8670 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 1F 00 00 00 :DF
8680 00 00 C0 F0 FC FE FE FF FF FF FF FF FF FF FE FC :98
8690 F8 E0 C0 00 00 E0 F0 F8 F8 FC FC FC FC FC FC FC :3C
86A0 F8 F8 F0 C0 80 00 00 00 00 00 00 00 E0 F0 78 FC :64
86B0 FE FC 78 F0 E0 00 00 00 00 00 00 08 0C 04 00 04 :5E
86C0 00 00 00 00 00 00 00 00 FC 02 01 01 01 01 7D 43 :C2
86D0 43 7D 41 41 41 01 02 FC 00 00 00 00 00 00 00 00 :82
86E0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 FF 00 00 00 00 :FF
86F0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 FF 00 00 00 :FF
---------------------------------------------------------
Sum: 9F C9 95 8D 29 A4 AA 90 3E 4E C8 FD D0 BF 32 89 :5F
```

```
Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
8700 00 00 01 03 07 0F 0F 0D 09 01 01 01 01 01 01 00 :45
8710 00 01 01 01 01 01 01 09 0D 0F 0F 07 03 01 00 00 :45
8720 00 00 00 00 07 0F 1E 3F 7F 3F 1E 0F 07 00 00 00 :65
8730 3C 7E FF E7 FF FF E7 E7 E7 E7 E7 FF FF FF 7E 7E :1A
8740 7E FF E7 E7 E7 E7 FF 7E FE FF E7 E7 FE FC FE EF :48
8750 7E FF E7 E0 EF E7 FF 7F E7 FF FF F7 E7 E7 E7 E7 :10
8760 FE FF E7 FE FE E7 FF FE 00 00 00 F8 08 08 08 08 :DC
8770 08 08 08 08 08 08 08 08 08 08 08 08 F8 00 00 00 :58
8780 00 80 C0 E0 F0 F8 F8 D8 C8 C0 C0 C0 C0 C0 C0 00 :20
8790 00 C0 C0 C0 C0 C0 C0 C8 D8 F8 F8 F0 E0 C0 80 00 :20
87A0 00 00 00 00 80 00 00 FE FE FE 00 00 80 00 00 00 :FA
87B0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
87C0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
87D0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
87E0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
87F0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 7F 7F 7F 7F 7F 7F 7F :79
---------------------------------------------------------
Sum: 3E C4 3E 58 1A 93 D2 DD 07 71 3A 23 8E E8 28 D8 :48
```

```
Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
8800 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
---------------------------------------------------------
Sum: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
```

リスト3　Bon Bon　マシン語リスト

```
Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
6C90 00 00 00 00 00 E0 C0 1F 1F 00 F8 F8 00 00 07 03 :D8
6CA0 00 F0 00 7F 78 00 FE 3E 00 00 0F 00 00 31 31 FF :93
6CB0 FE 00 FF FF 00 00 0F 00 00 1F 1F 01 FE FE 00 FF :45
6CC0 FF 00 8E 8C 00 1F 1F FF 00 FF FF 00 FF 00 F8 F8 :43
6CD0 03 3C 3F FF 1C C7 FF 1C E3 C0 3C FC 07 78 7F FF :53
6CE0 7C 87 FF 1E E1 E0 1E FE 07 78 7F FF 7C 87 FF 1E :1A
6CF0 E1 E0 1E FE 07 78 7F FE 01 FE 7F 80 7F E0 1E FE :52
---------------------------------------------------------
Sum: 5D 93 E9 25 7C 1E 88 74 0A 54 5F 74 FF 0E CC 14 :B2
```

```
Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
6D00 03 3C 3F FF 00 FF FF 00 FF C0 3C FC 00 1F 1F 00 :80
6D10 FF F8 00 FF 1F 00 F8 F8 F8 FF 07 00 FF FF 00 FF :00
6D20 FF 1F FF E0 FC FC 00 00 7F 7F 00 FE FE 3F 3F 00 :6D
6D30 00 00 00 00 FC FC 00 3F 3F 00 00 00 00 01 01 00 :78
6D40 F8 F8 00 1F 1F 00 80 80 00 07 07 00 F0 F0 00 0F :28
6D50 0F 00 E0 E0 00 38 18 1F 1F 00 F8 F8 00 00 1C 18 :81
6D60 00 38 00 7F 78 00 FE 3E 00 00 1C 00 00 71 31 FF :28
6D70 FE 00 FF FF 00 00 8E 8C 00 1F 1F 01 FE FE 00 FF :50
6D80 FF 00 F8 F8 00 1F 1F FF 00 FF FF 00 FF 00 F8 F8 :19
6D90 03 3C 3F FF 38 C7 FF 1C E3 C0 3C FC 07 78 7F FF :6F
6DA0 78 87 FF 1E E1 E0 1E FE 07 78 7F FF 78 87 FF 1E :12
6DB0 E1 E0 1E FE 07 78 7F FE 01 FE 7F 80 7F E0 1E 1E :72
6DC0 03 3C 3F FF 00 FF FF 00 FF C0 3C 3C 00 1F 1F 00 :F0
6DD0 FF F8 00 FF 1F 00 F8 F8 0F 0F 00 00 FF FF 00 FF :20
6DE0 FF F0 F0 00 0F 0F 00 80 FF 7F 01 FF FE F0 F0 00 :D9
6DF0 00 00 00 00 FC FC 00 3F 3F 00 00 00 00 00 00 00 :76
---------------------------------------------------------
Sum: 62 4A A0 6C F8 77 CD 6E 08 E7 F3 A9 E5 AA 4F 56 :24
```

```
Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
6E00 7C 7C 00 3E 3E 00 00 00 00 00 00 00 3E 3E 00 7C :6C
6E10 7C 00 00 00 00 E0 C0 1F 1F 00 F8 F8 00 00 1C 18 :7E
6E20 00 F0 00 7F 78 00 FE 3E 00 00 1C 00 00 31 31 FF :A0
6E30 FE 00 FF FF 00 00 8E 8C 00 1F 1F 01 FE FE 00 FF :50
6E40 FF 00 F8 F8 00 1F 1F FF 00 FF FF 00 FF 00 F8 F8 :19
6E50 03 3C 3F FF 1C C7 FF 1C E3 C0 3C FC 07 78 7F FF :53
6E60 7C 87 FF 1E E1 E0 1E FE 07 78 7F FF 7C 87 FF 1E :1A
6E70 E1 E0 1E FE 07 78 7F FE 01 FE 7F 80 7F E0 1E FE :52
6E80 03 3C 3F FF 00 FF FF 00 FF C0 3C FC 00 1F 1F 00 :80
6E90 FF F8 00 FF 1F 00 F8 F8 0F 0F 00 00 FF FF 00 FF :20
6EA0 FF F0 F0 00 0F 0F 00 80 FF 7F 01 FF FE F0 F0 00 :D9
6EB0 0F 0F 00 80 FC 7C 00 3E 3E 00 00 00 00 00 00 00 :92
6EC0 FC FC 00 7F 7F 00 00 00 00 01 01 00 FC FC 00 00 :F0
6ED0 00 00 00 00 00 38 18 1F 1F 00 F8 F8 00 00 07 03 :88
6EE0 00 38 00 7F 78 00 FE 3E 00 00 0F 00 00 71 31 FF :18
6EF0 FE 00 FF FF 00 00 8E 8C 00 1F 1F 01 FE FE 00 FF :50
---------------------------------------------------------
Sum: 5F 76 81 4A DB E0 A2 9F 74 C2 D0 68 34 C5 28 A5 :D0
```

```
Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
6F00 FF 00 F8 F8 00 1F 1F FF 00 FF FF 00 FF 00 F8 F8 :19
6F10 03 3C 3F FF 38 C7 FF 1C E3 C0 3C FC 07 78 7F FF :6F
6F20 78 87 FF 1E E1 E0 1E FE 07 78 7F FF 78 87 FF 1E :12
6F30 E1 E0 1E FE 07 78 7F FE 01 FE 7F 80 7F E0 1E FE :52
6F40 03 3C 3F FF 00 FF FF 00 FF C0 3C FC 00 1F 1F 00 :80
6F50 FF F8 00 FF 1F 00 F8 F8 0F 0F 00 00 FF FF 00 FF :20
6F60 FF F0 F0 00 0F 0F 00 80 FF 7F 01 FF FE F0 F0 00 :D9
6F70 00 00 00 00 7C 7C 01 3F 3E F0 F0 00 00 00 00 00 :56
6F80 FE FE 00 3F 3F 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 3F :89
6F90 3F 00 80 80 00 00 00 7F 7F 00 14 FC 30 00 00 00 :7D
6FA0 01 01 00 FF FF 00 1F FF 40 03 03 00 07 07 00 FF :71
```

PiO PiO

▶えっと，千葉都民です．この7月号でめでたくPiOPiOデビュー1周年をむかえることができました．．5月号までの登場回数4回．毎月1枚以上出してるから採用率は，あまり良くないですな．常連になりたいな． P.S.1 針上竜さん5月号で名前を出していただきありがとうございます．ところであなたの言うL誌とはどの雑誌なのでしょう．私が知っているのは，読者のページにろくなハガキが来ないから図書券でつろうとしているL誌しか知らないのですが． P.S.2 ネオブルーさん，八馬さんFR進出おめ

```
6FB0 FF 00 3F FF C0 FE FE 00 0F 0F 00 C0 FF 3F 00 FF :14
6FC0 FF 00 F0 F0 00 1F 1F 00 FF FF 3F C0 FF E0 18 F8 :09
6FD0 00 3F 3F 00 FF FF 7F 81 FE F0 EC 1C 00 3F 3F 00 :F0
6FE0 FF FF 7F 81 FE F8 E7 1C 00 3F 3F 00 FF FF 7F 81 :73
6FF0 FE F8 E7 1C 00 3F 3F 00 8F 8F 7F 00 7F F8 06 FE :EF
-----------------------------------------------------------
Sum: 95 FC D7 58 C5 18 94 E9 C0 72 66 0E AD 49 7F C6 :01


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
7000 00 1F 1F 00 7C 7C 3F C0 FF F0 0C FC 00 02 1E 00 :4C
7010 F3 F3 00 FF FF 00 F8 80 00 00 73 F0 FF 0F 00 FF :CC
7020 FF 00 C0 C0 00 00 40 F0 FF 0F 00 FE FE 00 00 00 :B9
7030 00 00 C0 00 7E 7E 00 7E 7E 00 80 80 00 00 00 00 :B8
7040 7E 7E 00 7F 7F 00 C0 C0 00 00 00 00 7E 7E 00 3F :B5
7050 3F 00 C0 C0 00 00 00 78 7F 03 7C FC 00 00 00 00 :31
7060 01 01 00 FC FF 00 7F FF 80 03 03 00 07 07 00 FF :0E
7070 FF 00 3F FF C0 FE FE 00 0F 0F 00 C0 FF 3F 00 FF :14
7080 FF 00 F0 F0 00 1F 1F 00 FF FF 3F C0 FF E0 18 F8 :09
7090 00 3F 3F 00 FF FF 7F 80 FF F0 EC 1C 00 3F 3F 00 :F0
70A0 FF FF 7F 80 FF F8 E7 1C 00 3F 3F 00 FF FF 7F 80 :72
70B0 FF F8 E7 1C 00 3F 3F 00 8F 8F 7F 00 7F F8 06 FE :F0
70C0 00 1F 1F 00 CF CF 3F 80 8F F0 0C FC 00 0F 0F 00 :70
70D0 F3 F3 00 CF CF 00 F8 80 00 00 C3 00 FC FC F0 FF :A6
70E0 0F 00 C0 C0 00 00 4C 00 FF FF F0 FE 0E 00 00 00 :D5
70F0 00 00 78 00 FE FE 00 3F 3F 00 80 80 00 00 00 00 :F2
-----------------------------------------------------------
Sum: AE D9 8A 14 D1 1A F8 C0 44 F0 A6 7C 08 F6 F9 B1 :C9


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
7100 F8 F8 00 1F 1F 00 C0 C0 00 00 00 00 F8 F8 00 0F :AD
7110 0F 00 C0 C0 00 E0 C0 1F 1F 00 F8 F8 00 00 1C 18 :91
7120 00 F0 00 7F 7F 00 FE FE 00 00 1C 00 00 70 30 FF :A5
7130 FF 00 FF FF 00 00 0E 0C 01 1F 1E FF FF 00 FF FF :51
7140 00 80 F8 78 00 1F 1F 00 FF FF 00 FF FF 00 F8 F8 :1A
7150 00 3F 3F 00 FF FF 00 FF FF 00 FC FC 00 7F 7F 00 :70
7160 FF FF 00 FF FF 00 FE FE 00 7F 7F 00 FF FF 00 FF :F3
7170 FF 00 FE FE 00 7F 7F 00 FF FF 00 FF FF 00 FE FE :F1
7180 00 3F 3F 00 FF FF 00 87 FF 00 FC FC 00 1F 1F 00 :38
7190 FF FF 00 33 FF 00 F8 F8 0F 0F 00 00 FE FF 00 78 :B6
71A0 FF F0 F0 00 0F 0F 00 80 FF 7F 01 FD FE F0 F0 00 :D7
71B0 0F 0F 00 80 FC 7C 00 3E 3E 00 00 00 00 00 00 00 :92
71C0 FC FC 00 7F 7F 00 00 00 00 01 01 00 FC FC 00 00 :F0
71D0 00 00 00 00 00 38 18 1F 1F 00 F8 F8 00 00 07 03 :88
71E0 00 38 00 7F 7F 00 FE FE 00 00 0F 00 00 70 30 FF :E0
71F0 FF 00 FF FF 00 00 0E 0C 01 1F 1E FF FF 00 FF FF :51
-----------------------------------------------------------
Sum: 0C 17 22 82 A3 3F 44 4C 88 4A D0 E1 E8 60 05 96 :A2


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
7200 00 80 F8 78 00 1F 1F 00 FF FF 00 FF FF 00 F8 F8 :1A
7210 00 3F 3F 00 FF FF 00 FF FF 00 FC FC 00 7F 7F 00 :70
7220 FF FF 00 FF FF 00 FC FC 00 7F 7F 00 FF FF 00 FF :EF
7230 FF 00 FC FC 00 7F 7F 00 E3 FF 00 FF FF 00 FC FC :CD
7240 00 3F 3F 00 C8 FF 00 FF FF 00 FC FC 00 1F 1F 00 :79
7250 9E FF 00 7F FF 00 F8 F8 0F 0F 00 00 BE FF 00 7F :65
7260 FF F0 F0 00 0F 0F 00 80 FF 7F 01 FF FE F0 F0 00 :D9
7270 00 00 00 00 7C 7C 01 3F 3E F0 F0 00 00 00 00 00 :56
7280 FE FE 00 3F 3F 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 3F :B9
7290 3F 00 80 80 00 00 00 21 3F 0C FE FE 00 00 00 00 :A7
72A0 C0 C0 00 F1 FF 02 FF FF 00 80 80 00 7F 7F 00 FC :6A
72B0 FF 03 FF FF 00 E0 E0 00 00 0F 0F 00 FF FF 03 FF :DE
72C0 FC F0 F0 00 07 18 1F FC 03 FF 00 FF FF 00 F8 F8 :06
72D0 0F 37 38 FE 81 7F 00 FF FF 00 FC FC 1F E7 38 FE :AE
72E0 81 7F 00 FF FF 00 FC FC 1F E7 38 FE 81 7F 00 FF :31
72F0 FF 00 FC FC 1F 60 7F FE 00 FE 00 FD FD 00 FC FC :E3
-----------------------------------------------------------
Sum: 22 53 05 9A 34 00 0C C6 8C 7A 29 E9 D3 70 81 9D :C3


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
7300 0F 30 3F FC 03 FF 00 3E 3E 00 F8 F8 00 1F 01 00 :08
7310 FF FF 00 CF CF 00 40 78 00 03 03 00 FF FF 0F FF :66
7320 F0 00 00 CE 00 00 00 00 7F 7F 0F FF F0 00 00 02 :BC
7330 00 00 00 00 7E 7E 00 7E 7E 00 00 03 00 00 00 00 :F8
7340 FE FE 00 7E 7E 00 00 00 00 00 00 00 FC FC 00 7E :6E
7350 7E 00 00 00 00 00 00 3E 3F 00 1E FE C0 00 00 00 :D7
7360 C0 C0 00 FE FF 01 3F FF 00 80 80 00 7F 7F 00 FC :B6
7370 FF 03 FF FF 00 E0 E0 00 00 0F 0F 00 FF FF 03 FF :DE
7380 FC F0 F0 00 07 18 1F FC 03 FF 00 FF FF 00 F8 F8 :06
7390 0F 37 38 FE 01 FF 00 FF FF 00 FC FC 1F E7 38 FE :AE
73A0 01 FF 00 FF FF 00 FC FC 1F E7 38 FE 01 FF 00 FF :31
73B0 FF 00 FC FC 1F 60 7F FE 00 FE 00 FD FD 00 FC FC :E3
73C0 0F 30 3F FC 01 FD 00 F3 F3 00 F8 F8 00 1F 01 00 :6E
73D0 F3 F3 00 CF CF 00 F0 F0 00 03 03 0F FF F0 00 3F :A7
73E0 3F 00 00 C3 00 00 00 0F 7F 70 00 FF FF 00 00 32 :30
73F0 00 01 01 00 FC FC 00 7F 7F 00 00 1E 00 03 03 00 :1C
-----------------------------------------------------------
Sum: 85 3A A2 98 8F CE E9 D7 8C 68 E6 12 43 90 43 DC :27


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
7400 F8 F8 00 1F 1F 00 00 00 00 03 03 00 F0 F0 00 1F :33
7410 1F 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :1F
7420 00 00 00 00 1F 1F 00 F8 F8 00 00 00 00 18 00 0F :55
7430 78 70 F0 3E 0E 00 18 00 00 1D 1D FF FE 00 FF FF :71
7440 00 00 88 88 00 1F 1F 01 FE FE 00 FF FF 00 F8 F8 :99
7450 00 3F 3F FF 00 FF FF 00 FF 00 FC FC 03 3C 3F FF :EF
7460 38 C7 FF 1C E3 C0 3C FC 07 78 7F FF 78 87 FF 1E :0E
7470 E1 E0 1E FE 07 78 7F FF 78 87 FF 1E E1 E0 1E FE :D3
7480 07 78 7F FE 01 FE 7F 80 7F E0 1E FE 03 3C 3F FF :F2
7490 00 FF FF 00 FF C0 3C FC 00 1F 1F 00 FF F8 00 FF :29
74A0 1F 00 F8 F8 0F 0F 00 00 FF FF 00 FF FF F0 F0 00 :09
74B0 03 03 00 80 FF 7F 01 FF FE C0 C0 00 00 00 00 00 :82
74C0 3C 3C 00 3C 3C 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :F0
74D0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
74E0 00 00 00 00 1F 1F 00 F8 F8 00 00 00 00 00 00 00 :2E
74F0 7F 7F 00 FE FE 00 00 00 00 0D 0D 00 FF FF 00 FF :11
-----------------------------------------------------------
Sum: 8C 83 7A DE 9D E0 AD 67 E8 E8 A4 14 49 CE 82 3D :56


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
7500 FF 00 B0 B0 00 1F 1F 01 FE FE 00 FF FF 00 F8 F8 :88
7510 00 3F 3F 7F 80 FF FE 01 FF 00 FC FC 00 3F 3F FF :EF
7520 38 C7 FF 1C E3 00 FC FC 01 7E 7F FF 78 87 FF 1E :0E
7530 E1 80 7E FE 01 7E 7F FF 78 87 FF 1E E1 80 7E FE :D3
7540 00 7F 7F FE 01 FE EF 80 7F 00 FE FE 00 3F 3F 3F :A2
7550 C0 FF FC 03 FF 00 FC FC 00 1F 1F 00 FF F8 00 FF :E9
7560 1F 00 F8 F8 00 0F 0F 00 FF FF 00 FF FF 00 F0 F0 :09
7570 00 03 03 00 FF FF 00 FF FF 00 C0 C0 00 00 00 00 :82
7580 3F 3F 00 FC FC 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :76
7590 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
75A0 00 00 00 00 3F 3F 00 FC FC 00 00 00 00 03 03 00 :7C
75B0 FF FF 00 FF FF 00 C0 C0 00 0F 0F 00 FF FF 01 FE :97
75C0 FF 80 70 F0 00 3F 3F 00 FF FF 00 FF FF E0 FC FC :31
75D0 08 7F 7F 00 FF FF 00 FF FF 38 E6 FE 38 FF FF 00 :54
75E0 FF FF 00 FF FF 14 F8 FF 34 CF FF 00 FF FF 00 FF :09
75F0 FF 0C F3 FF 34 CF FF 00 FF FF 00 FF FF 1C F3 FF :09
-----------------------------------------------------------
Sum: 3A 4F C4 28 CF 08 88 32 20 35 48 D1 8A 79 D5 39 :8E


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
7600 2E DF FF 00 FF FF 00 FF FF 1C FF FF 19 67 7F 80 :A1
7610 FF FF 03 FF FF 20 DE FE 03 3C 3F 00 FF FF 0C FF :82
7620 FF F8 1C FC 00 0F 0F 00 FF FF 03 FC FF E0 70 F0 :69
7630 00 0C 0C 00 FF FF 07 FF FF 00 C0 C0 00 00 00 00 :98
7640 3F 3F 00 FC FC 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :76
7650 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
7660 00 00 00 00 2A 2A 00 50 50 00 00 00 00 00 00 00 :F4
7670 6B 6B 00 EB EB 00 00 00 00 02 02 00 DD DD 01 8C :27
7680 8D 00 20 20 00 08 08 00 77 77 00 EF EF 40 50 50 :8F
7690 00 15 15 00 DF DF 00 7D 7D 08 C4 CC 08 4F 4F 05 :25
76A0 7D 7D 40 FF FF 10 5A 5A 34 0D 3D 02 AF AF 10 78 :65
76B0 78 0C E0 EC 20 48 6B 04 7F 7F 80 FF FF 14 70 74 :A1
76C0 2C 1D 3D 02 D7 D7 20 ED ED 08 AA AA 09 67 6F 84 :EF
76D0 8D 8D 43 FF FF 20 D0 F0 01 34 35 00 F7 F7 04 75 :6C
76E0 75 60 00 60 00 08 08 00 DD DD 02 DC DE C0 40 C0 :81
76F0 00 01 01 00 77 77 03 78 78 00 40 40 00 00 00 00 :69
-----------------------------------------------------------
Sum: E9 65 00 4E 59 15 C2 7F 3D 7D A5 3D 77 93 CE 28 :E7


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
7700 25 25 00 D4 D4 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :F2
7710 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
7720 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
7730 22 22 00 48 48 00 00 00 00 00 00 00 88 88 01 84 :99
7740 85 00 00 00 00 00 00 00 37 37 00 6A 6A 00 00 00 :F7
7750 00 00 00 00 DA DA 00 55 55 00 C0 C0 08 08 08 05 :01
7760 2D 2D 40 F6 F6 10 18 18 14 05 15 02 AA AA 00 29 :73
7770 29 00 40 40 20 08 28 04 65 65 80 D6 D6 10 50 50 :A9
7780 2C 1C 3C 02 96 96 20 A9 A9 08 88 88 01 07 07 84 :CF
7790 AD AD 43 4F 4F 20 50 70 00 14 14 00 56 56 04 35 :28
77A0 35 40 00 40 00 02 02 00 95 95 02 D0 D2 80 00 80 :87
77B0 00 01 01 00 22 22 02 2A 2A 00 00 00 00 00 00 00 :9C
77C0 00 00 00 80 80 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
77D0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
77E0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
77F0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 94 :94
-----------------------------------------------------------
Sum: 60 7E 00 63 93 CF 87 B4 6D 52 F3 5A A3 2A 67 FF :4D


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
7800 94 00 00 00 00 00 00 00 25 25 00 28 28 00 00 00 :2E
7810 00 00 00 00 9A 9A 00 15 15 00 40 40 00 02 02 01 :E3
7820 21 21 00 A6 A6 00 00 00 04 04 04 02 8A 8A 00 29 :D9
7830 29 00 40 40 00 03 03 04 65 65 80 96 96 00 00 00 :29
7840 04 04 04 00 94 94 20 29 29 80 80 80 00 02 02 80 :AA
7850 89 89 40 4D 4D 00 00 00 00 00 00 00 50 50 04 25 :85
7860 25 00 00 00 00 00 00 00 84 84 00 90 90 00 00 00 :4D
7870 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
7880 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
7890 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
78A0 00 00 00 3F 3F 00 FC FC 00 00 00 00 03 03 00 D5 :51
78B0 FF 00 57 FF 00 C0 C0 00 0F 0F 00 FF FF 00 FF FF :EF
78C0 00 F0 F0 00 3F 3F 00 FD FF 00 5F FF 00 7C CC 30 :30
78D0 68 7F 00 FE FF 00 FF FF 00 BE E6 18 D5 FF 00 FF :74
78E0 FF 00 FF FF 00 7F F8 04 FB CF 30 FF FF 00 FF FF :71
78F0 00 8F F3 0C F5 CF 30 57 FF 00 D5 FF 00 7F FF 00 :5A
-----------------------------------------------------------
Sum: F9 DC BD 7A 93 7E 09 95 58 2E 8E 24 FE DB D1 D1 :6E


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
7900 FA CF 30 AB FF 00 EA FF 00 BF CF 30 7D 67 18 57 :9D
7910 FF 00 D5 FF 00 5E FE 00 3F 3C 03 AA FF 00 AB FF :00
7920 00 FC FC 00 0F 0F 00 FF FF 00 FF FF 00 F0 F0 00 :F2
7930 03 03 00 FF FF 00 FF FF 00 C0 C0 00 00 00 00 3F :C1
7940 3F 00 FC FC 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :37
7950 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
7960 00 00 00 3F 00 3F FC 00 FC 00 00 00 03 00 03 D5 :51
7970 00 FF 57 00 FF C0 00 C0 0F 00 0F FF 00 FF FF 00 :F0
7980 FF F0 00 F0 3F 00 3F FF 00 FF FF 00 FF 7C 00 CC :A1
7990 68 00 6F FE 00 FF FF 00 FF BE 00 E6 D5 00 FF FF :4C
79A0 00 FF FF 00 FF 7F 00 FB F8 00 CF FF 00 FF FF 00 :3E
```

でとうございます．私も何枚か出したのですがボツになったようです．はやく進出したい．　P.S. 3 2月号p.160の1852年という のは1582年の間違いです．木曜日というのも多分間違えていると思います．ごめんなさい．

（SPTレイズナーすきすきの千葉都民）

リスト3　Bon Bon　マシン語リスト

```
79B0 FF BF 00 F8 F5 00 CF 57 00 FF D5 00 FF 7F 00 FF :25
79C0 FA 00 CF AB 00 FF EB 00 FF BF 00 FF 7D 00 67 57 :56
79D0 00 FF D5 00 FF 5E 00 FE 3F 00 3C AA 00 FF AB 00 :FE
79E0 FF FC 00 FC 0F 00 0F FF 00 FF FF 00 FF F0 00 F0 :F1
79F0 03 00 03 FF 00 FF FF 00 FF C0 00 C0 00 00 00 3F :C1
-------------------------------------------------------
Sum: A0 76 69 73 4D 46 E9 08 80 F5 7E 26 CE 3F C5 8A :1E
```

```
Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
7A00 00 3F FC 00 FC 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :37
7A10 00 00 00 00 00 00 00 05 3F 00 40 FC 00 00 00 00 :80
7A20 00 01 00 18 FF 00 18 FF 00 00 80 00 00 07 00 00 :86
7A30 83 7C 00 C1 3E 00 E0 00 00 0F 00 80 BB 44 00 DD :49
7A40 22 00 F0 00 01 1F 00 00 BB 44 00 DD 22 00 F8 00 :28
7A50 03 1F 00 00 83 7C 00 C1 3E C0 F8 00 02 1F 00 80 :79
7A60 FF 00 01 FF 00 C0 F8 00 01 1F 00 40 FC 03 02 3F :57
7A70 C0 80 F8 00 00 0F 00 80 F8 04 03 DF 20 00 F0 00 :B8
7A80 00 07 00 10 F8 04 08 DF 20 00 E0 00 00 01 00 00 :FE
7A90 FC 03 00 3F C0 00 80 00 00 00 00 03 3F 03 40 FC :FF
7AA0 40 00 00 00 00 00 00 03 03 03 C0 C0 C0 00 00 00 :89
7AB0 00 00 00 01 01 01 E0 E0 E0 18 18 18 00 00 00 00 :EB
7AC0 00 00 7E 7E 7E 30 30 30 00 00 00 00 00 00 07 07 :18
7AD0 07 E0 E0 E0 00 00 00 05 0F 00 40 F0 00 00 00 00 :EB
7AE0 00 00 00 18 7F 00 18 FE 00 00 00 00 00 01 00 40 :EE
7AF0 FF 00 02 FF 00 00 80 00 00 03 00 00 1F E0 00 F8 :7A
-------------------------------------------------------
Sum: A9 45 45 9D 76 9F 20 3A 46 54 B3 43 19 52 31 D7 :42
```

```
Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
7B00 07 00 C0 00 01 07 00 00 CF 30 00 F3 0C 00 E0 00 :AD
7B10 03 07 00 00 E7 18 00 E7 18 C0 E0 00 02 07 00 80 :31
7B20 FF 00 01 FF 00 C0 E0 00 01 07 00 40 FF 00 02 FF :E7
7B30 00 80 E0 00 00 03 00 80 FE 01 03 7F 80 00 C0 00 :A4
7B40 00 01 00 10 F9 06 08 BF 60 00 80 00 00 00 00 00 :B7
7B50 7F 00 00 FE 00 00 00 00 00 00 00 03 0F 03 40 F0 :C2
7B60 40 00 00 00 00 00 00 03 03 03 C0 C0 C0 00 00 00 :89
7B70 00 00 00 07 07 07 00 00 00 00 00 00 0E 0E 0E 7E :BD
7B80 7E 7E 00 00 00 00 00 00 03 03 03 E0 E0 E0 00 00 :A5
7B90 00 00 00 00 00 00 00 3A 00 3F BC 00 FC 00 00 00 :31
7BA0 01 00 01 E7 00 FF E7 00 FF 80 00 80 07 00 07 83 :5F
7BB0 7C 83 C1 3E C1 E0 00 E0 0F 00 0F 38 44 BB DD 22 :D6
7BC0 DD F0 00 F0 1E 00 1F BB 44 BB DD 22 DD F8 00 F8 :80
7BD0 1C 00 1F 83 7C 83 C1 3E C1 38 00 F8 1D 00 1F 7F :68
7BE0 00 FF FE 00 FF 38 00 F8 1E 00 1F BC 03 FC 3D C0 :21
7BF0 3F 78 00 F8 0F 00 0F 78 04 FB DC 20 DF F0 00 F0 :02
-------------------------------------------------------
Sum: FB F0 80 A4 51 89 BE AF 81 AB C9 06 6D 97 30 B9 :3E
```

```
Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
7C00 07 00 07 EB 04 FB D7 20 DF E0 00 E0 01 00 01 FC :8C
7C10 03 FC 3F C0 3F 80 00 80 00 00 00 3F 03 3C FC 40 :F7
7C20 BC 00 00 00 00 00 00 03 03 00 C0 C0 00 00 00 00 :42
7C30 00 00 00 01 01 00 E0 E0 00 18 18 00 00 00 00 00 :F2
7C40 00 00 7E 7E 00 30 30 00 00 00 00 00 00 00 07 07 :6A
7C50 00 E0 E0 00 00 00 00 0A 00 0F 80 00 F0 00 00 00 :79
7C60 00 00 00 67 00 7F E6 00 FE 00 00 00 01 00 01 BF :88
7C70 00 FF FD 00 FF 80 00 80 03 00 03 1F E0 1F F8 07 :1E
7C80 F8 C0 00 C0 06 00 07 CF 30 CF F3 0C F3 E0 00 E0 :05
7C90 04 00 07 E7 18 E7 E7 18 E7 20 00 E0 05 00 07 7F :62
7CA0 00 FF FE 00 FF 20 00 E0 06 00 07 BF 00 FF FD 00 :C4
7CB0 FF 60 00 E0 03 00 03 7E 01 FE 7C 80 7F C0 00 C0 :BD
7CC0 01 00 01 E9 06 F9 97 60 9F 80 00 80 00 00 00 7F :FF
7CD0 00 7F FE 00 FE 00 00 00 00 00 00 0F 03 0C F0 40 :C9
7CE0 B0 00 00 00 00 00 00 03 03 00 C0 C0 00 00 00 00 :36
7CF0 00 00 00 07 07 00 00 00 00 00 00 00 0E 0E 00 7E :A8
-------------------------------------------------------
Sum: 72 79 A5 08 6E AA 55 B5 A3 74 C1 78 5D 14 F1 65 :D1
```

```
Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
7D00 7E 00 00 00 00 00 00 00 03 03 00 E0 E0 00 00 00 :44
7D10 00 00 00 00 00 00 03 00 00 FF 00 00 FF 00 00 C0 :C1
7D20 01 00 06 FF 00 00 FF 00 00 80 00 60 03 00 0C 00 :F4
7D30 00 FF 00 00 FF C0 00 30 03 00 0C 00 3C C3 00 3C :38
7D40 C3 C0 00 30 03 00 0C 00 42 BD 00 42 BD C0 00 30 :80
7D50 03 00 0C 00 42 BD 00 42 BD C0 00 30 03 00 0C 00 :0C
7D60 00 FF 00 00 FF C0 00 30 00 00 0F 00 01 FF 00 80 :7D
7D70 FF 00 00 F0 00 00 0F 00 01 FF 00 80 FF 00 00 F0 :6D
7D80 03 00 0F 00 00 FF 00 00 FF C0 00 F0 03 00 0F 00 :D2
7D90 06 F9 00 60 9F C0 00 F0 01 00 07 E0 01 FE 07 80 :1C
7DA0 7F 80 00 E0 00 00 03 00 00 FF 00 00 FF 00 00 C0 :A0
7DB0 00 00 00 00 3C 3C 00 3C 3C 00 00 00 00 00 00 00 :F0
7DC0 1F 1E 00 F8 78 00 00 00 00 00 00 00 0F 00 00 F0 :AC
7DD0 00 00 00 00 00 00 03 00 00 FF 00 00 FF 00 00 C0 :C1
7DE0 01 00 06 FF 00 00 FF 00 00 80 00 60 03 00 0C 00 :F4
7DF0 00 FF 00 00 FF C0 00 30 03 00 0C 00 7A 85 00 5E :5A
-------------------------------------------------------
Sum: EC 54 27 56 95 F8 22 FE 45 3C 2E 62 6C 05 3A EA :10
```

```
Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
7E00 A1 C0 00 30 03 00 0C 00 7A 85 00 5E A1 C0 00 30 :8E
7E10 03 00 0C 00 42 BD 00 42 BD C0 00 30 03 00 0C 00 :0C
7E20 3C C3 00 3C C3 C0 00 30 00 00 0F 00 01 FF 00 80 :7D
7E30 FF 00 00 F0 00 00 0F 00 01 FF 00 80 FF 00 00 F0 :6D
7E40 03 00 0F 00 00 FF 00 00 FF C0 00 F0 03 00 0F 00 :D2
7E50 06 F9 00 30 CF C0 00 F0 01 00 07 E0 01 FE 07 C0 :5C
7E60 3F 80 00 E0 00 00 03 00 00 FF 00 00 FF 00 00 C0 :60
7E70 00 03 00 00 3C 3C 00 3C 3C 00 C0 00 00 01 00 00 :84
7E80 F8 78 00 1F 1E 00 80 00 00 00 00 00 F0 00 00 0F :2C
7E90 00 00 00 00 00 3F 3F 00 FF FF 00 FF FF 00 FC FC :72
7EA0 1F 7F 60 FF FF 00 FF FF 00 F8 FF 06 3C FF C3 00 :F5
```

```
7EB0 FF FF 00 FF FF 3C FF C3 33 FF CC 55 FF FF 55 FF :9F
7EC0 FF CC FF 33 30 FF CF AA FF FF AA FF FF 8C FF F3 :C9
7ED0 31 FF CF 55 FF FF 55 FF FF 0C FF F3 30 FF CF AA :4B
7EE0 FF FF AA FF FF 8C FF F3 31 FF CF 55 FF FF 55 FF :CA
7EF0 FF 0C FF F3 30 FF CF AA FF FF AA FF FF 8C FF F3 :C9
-------------------------------------------------------
Sum: 68 CB F2 03 8D 7C CD A6 D4 02 C3 7E FE D2 58 89 :9F
```

```
Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
7F00 31 FF CF 55 FF FF 55 FF FF 0C FF F3 30 FF CF AA :4B
7F10 FF FF AA FF FF 8C FF F3 31 FF CF 55 FF FF 55 FF :CA
7F20 FF 0C FF F3 33 FF CC AA FF FF AA FF FF CC FF 33 :49
7F30 3C FF C3 00 FF FF 00 FF FF 3C FF C3 1F 7F 60 FF :F5
7F40 FF 00 FF FF 00 F8 FE 06 00 3F 3F 00 FF FF 00 FF :74
7F50 FF 00 FC FC 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :F7
7F60 55 DF 00 55 DF 00 55 DF 00 55 DF 00 8A DF 00 8A :C3
7F70 DF 00 8A DF 00 8A DF 00 55 DF 00 55 DF 00 55 DF :4D
7F80 00 55 DF 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :34
7F90 51 FB 00 51 FB 00 51 FB 00 51 FB 00 AA FB 00 AA :7F
7FA0 FB 00 AA FB 00 AA FB 00 51 FB 00 51 FB 00 51 FB :29
7FB0 00 51 FB 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :4C
7FC0 55 DF 00 55 DF 00 55 DF 00 55 DF 00 8A DF 00 8A :C3
7FD0 DF 00 8A DF 00 8A DF 00 55 DF 00 55 DF 00 55 DF :4D
7FE0 00 55 DF 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :34
7FF0 51 FB 00 51 FB 00 51 FB 00 51 FB 00 AA FB 00 AA :7F
-------------------------------------------------------
Sum: 6E B8 AD 47 E4 3F 23 55 29 8A 6A 05 6D FC 7E FB :B9
```

```
Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
8000 FB 00 AA FB 00 AA FB 00 51 FB 00 51 FB 00 51 FB :29
8010 00 51 FB 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :4C
8020 55 00 DF 55 00 DF 55 00 DF 55 00 DF 8A 00 DF 8A :C3
8030 00 DF 8A 00 DF 8A 00 DF 55 00 DF 55 00 DF 55 00 :6E
8040 DF 55 00 DF 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :13
8050 51 00 FB 51 00 FB 51 00 FB 51 00 FB AA 00 FB AA :7F
8060 00 FB AA 00 FB AA 00 FB 51 00 FB 51 00 FB 51 00 :2E
8070 FB 51 00 FB 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :47
8080 55 00 DF 55 00 DF 55 00 DF 55 00 DF 8A 00 DF 8A :C3
8090 00 DF 8A 00 DF 8A 00 DF 55 00 DF 55 00 DF 55 00 :6E
80A0 DF 55 00 DF 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :13
80B0 51 00 FB 51 00 FB 51 00 FB 51 00 FB AA 00 FB AA :7F
80C0 00 FB AA 00 FB AA 00 FB 51 00 FB 51 00 FB 51 00 :2E
80D0 FB 51 00 FB 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :47
80E0 00 0F 00 00 E0 00 00 07 00 00 F0 00 00 3F 00 00 :25
80F0 F8 00 00 1F 00 00 FC 00 18 7F 18 00 FE 00 0C 7F :4B
-------------------------------------------------------
Sum: F3 60 C1 1A 94 C6 43 BB 69 C6 BC 51 61 F3 5D E2 :55
```

```
Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
8100 0C 00 FE 00 30 FF 30 00 FF 00 18 FF 18 00 FF 00 :96
8110 30 FF 30 00 FF 00 20 FF 20 00 FF 00 30 FF 30 00 :F8
8120 FF 00 20 FF 20 00 FF 00 18 FF 18 00 FF 00 00 FF :6A
8130 00 00 FF 00 08 7F 08 00 FF 00 00 FF 00 00 FE 00 :8A
8140 00 3F 00 00 FF 00 00 FF 00 00 FC 00 01 1F 01 80 :DA
8150 FF 80 00 FF 00 00 F8 00 00 07 00 C0 FF C0 00 FF :FB
8160 00 00 E0 00 00 01 00 30 FF 30 00 FF 00 00 80 00 :BF
8170 00 00 00 00 3F 00 00 FC 00 00 00 00 00 00 00 00 :38
8180 07 00 00 E0 00 00 00 00 00 00 00 00 01 00 00 80 :68
8190 00 00 00 00 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF :F4
81A0 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF :F0
81B0 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF :F0
81C0 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF :F0
81D0 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF :F0
81E0 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF :F0
81F0 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF :F0
-------------------------------------------------------
Sum: 38 88 27 D8 8E 78 48 23 2E 2F 24 86 41 D7 A7 F7 :50
```

```
Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
8200 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF :F0
8210 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF :F0
8220 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF :F0
8230 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF :F0
8240 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF :F0
8250 FF FF FF FF 01 6C 94 02 7D 14 03 7E 94 04 7F 54 :7C
8260 05 80 14 06 7A 14 07 78 94 08 78 94 09 79 54 0A :37
8270 80 D4 F0 81 94 00 30 8C DB 10 8E 60 69 A6 80 4D :CA
8280 26 01 39 A7 A0 EC 81 ED A1 20 F2 10 8E 60 69 D6 :F1
8290 02 E1 A4 27 04 31 23 20 F8 AE 21 D6 03 86 C0 3D :49
82A0 30 88 9F 04 39 CC 87 07 FD FE 20 9E 06 10 9E 04 :62
82B0 C6 10 34 04 C6 04 34 04 EC A1 FD FE 25 A6 A0 B7 :BA
82C0 FE 27 6F 80 35 04 5A 26 ED 30 1C 30 89 08 00 8C :53
82D0 40 00 25 04 30 89 C0 50 35 04 5A 26 D5 39 34 36 :63
82E0 9E 06 10 8E 87 07 10 8F FE 20 7F FE 25 7F FE 26 :02
82F0 7F FE 27 96 08 5F 6F 80 5C D1 09 26 F9 5F 30 1F :93
-------------------------------------------------------
Sum: F8 F6 79 FF A1 5B 8E D1 E5 B9 32 69 39 D9 17 7B :CE
```

```
Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
8300 5C D1 09 26 F9 30 89 08 00 8C 40 00 25 04 30 89 :C4
8310 C0 50 4A 26 E0 35 86 00 00 04 04 04 88 88 88 88 :77
8320 88 01 FF 01 10 01 FF 04 04 04 88 02 FF 00 10 01 :3F
8330 88 88 88 88 88 03 FF FF 10 01 FF FF 04 04 88 04 :4C
8340 00 FF 04 04 88 88 88 88 88 05 01 FF 04 04 04 FF :8F
8350 10 01 88 06 04 00 10 01 88 88 88 88 88 07 04 01 :68
8360 10 01 01 04 04 04 88 30 8C AD 96 48 10 9E 45 A1 :81
8370 84 27 04 30 0A 20 F8 1F 20 A8 01 EB 02 DD 45 EC :E7
8380 03 DD 08 17 00 63 17 FF 55 A6 05 81 88 26 01 39 :E1
8390 1F 20 A8 05 EB 06 DD 45 EC 07 DD 08 17 00 4A 17 :52
83A0 FF 3C 39 30 8D DC F9 D6 0A 3A D6 08 86 0F 3D 30 :03
```

Pio Pio

▶こんにちは，リュー・サンタです．私はゲーム・センターへ時々行きますが，ほとんどゲームはやりません．というのも私はとても影響を受けやすいからなのです．たとえば『サンダー・ストーム』をやったときは迫りくる敵ヘリに手は汗ばみ，足は震えて照準がつかず，『黄金の城』をやったときは刺された腹部がきりきりと痛み，夢の中でもうなされる，という状態なのです．みなさんはこのようなことありませんか．このおかげでゲームについては月300円ですんでいますが，もう少しうまくなりたいも

リスト3　Bon Bon　マシン語リスト

```
8380 88 9F 00 A6 84 97 02 39 30 8D DD 98 D6 45 3A D6 :83
83C0 46 86 3C 3D 30 88 9F 33 39 9E 33 CE 60 35 C6 04 :09
83D0 10 AE 84 10 AF C1 10 AE 02 10 AF C1 30 88 3C 5A :50
83E0 26 EE 39 34 16 8D 28 20 02 34 16 8E 00 00 D6 45 :61
83F0 3A 96 46 4D 26 04 9F 06 35 96 8C 08 00 25 09 30 :EF
-------------------------------------------------------------
Sum: 32 62 96 D3 22 CE 8A 3D 8D 66 04 10 D9 72 85 CC :87

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
8400 88 50 30 89 E0 00 20 04 30 89 20 00 4A 20 E4 96 :52
8410 0A C6 04 3D D7 45 96 08 C6 04 3D D7 46 39 86 57 :08
8420 87 FF D8 20 05 86 70 87 FF D8 10 AE 81 E6 80 34 :10
8430 24 86 08 E6 80 E7 A0 4A 26 F9 35 24 31 A8 28 5A :BC
8440 26 ED 39 30 8D D8 89 C6 A0 6F 80 5A 26 F8 39 17 :BD
8450 FF 66 9E 33 96 02 C6 04 A7 84 A7 01 A7 02 A7 03 :BE
8460 30 88 3C 5A 26 F2 39 17 FF 4E 9E 33 4F C6 04 20 :0D
8470 E7 00 00 01 81 06 07 84 02 03 83 08 09 85 04 05 :21
8480 00 30 8C ED 96 0F A1 84 27 04 30 03 20 F8 EC 01 :D6
8490 91 16 26 05 D7 16 D7 03 39 97 16 97 03 39 17 FD :66
84A0 EA 17 FF 3F 17 FD FE 39 17 FF 38 CC 10 04 DD 08 :9D
84B0 17 FE 28 39 0F 03 0F 08 0F 0A 17 FE E6 0D 54 26 :40
84C0 06 96 02 27 4A 20 4D 17 FF 45 96 02 34 02 81 0A :30
84D0 26 02 0F 02 17 FF 78 10 8E 60 12 35 02 4D 27 2F :81
84E0 97 02 81 03 25 06 81 06 25 2A 80 03 4A C6 05 3D :F3
84F0 31 AB 6C A4 DC 45 ED 21 96 02 81 0A 26 16 8E 40 :48
-------------------------------------------------------------
Sum: 2F 16 01 C4 F8 16 3D 8E 31 17 28 E7 26 9C 69 9C :04

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
8500 00 D6 31 54 3A 96 32 44 C6 28 3D 30 88 9F 5F 17 :9C
8510 FF 96 20 03 17 FF 87 0C 0A 96 0A 81 0F 26 9B 0C :68
8520 08 96 08 81 0C 26 91 39 40 1F 02 01 03 05 07 09 :A3
8530 08 0D 0F 02 04 06 08 0A 0C 0E 10 00 43 67 03 15 :31
8540 16 17 18 18 15 19 1A 00 00 00 00 00 00 00 00 18 :C0
8550 1C 18 18 18 18 19 1C 00 40 97 02 53 54 41 47 45 :FE
8560 00 00 00 00 00 00 4E 4F 58 00 00 00 02 6E 01 02 :68
8570 72 02 02 76 04 02 7A 05 03 AE 06 03 82 07 03 B6 :9D
8580 08 03 8A 09 04 EE 0A 00 88 01 C9 02 CB 04 BB 05 :DD
8590 A8 06 81 07 B9 08 82 09 A3 0A 85 01 00 84 00 01 :9D
85A0 83 FF 00 81 00 FF 40 97 02 EC E8 16 18 19 00 00 :F9
85B0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 94 20 9A 21 9B 22 :2C
85C0 97 23 91 24 99 25 92 26 90 27 93 28 9C 29 80 00 :9C
85D0 9E 00 00 00 86 60 1F 88 5F 10 3F 41 06 86 04 B7 :64
85E0 FF E0 17 FE 5E 17 FC 8E 0F 54 30 8D FF 3A 17 FE :61
85F0 34 8E 41 0F 86 41 C6 03 34 14 C6 04 A7 81 4C 5A :82
-------------------------------------------------------------
Sum: 57 D9 F1 42 52 C7 8F C9 49 C6 F3 38 80 13 8C 90 :20

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
8600 26 FA 35 14 30 89 00 A0 5A 26 ED 7F 42 53 7F 42 :04
8610 55 86 11 87 42 F1 4C 87 42 CB 4C 87 42 F5 4C B7 :23
8620 43 18 30 8D FF 16 17 FD FC 30 8D FF 28 17 FD F5 :30
8630 30 8D FF 38 0F 03 C6 09 10 AE 81 10 9F 06 A6 80 :EF
8640 97 02 34 14 17 FC 44 17 FC 58 35 14 5A 26 E9 86 :DE
8650 01 97 0C 17 01 25 17 01 54 17 FE 58 CC 00 00 17 :9D
8660 01 83 0F 0F 17 01 2F 96 0F 81 80 10 26 00 87 30 :AC
8670 8D FF 33 17 FD AF 9E 0D EC 06 C3 20 20 FD 40 C3 :22
8680 EC 08 C3 20 20 FD 40 C5 8E A0 00 30 1F 26 FC CE :66
8690 40 C2 9E 0D 30 05 31 8D FF 20 0F 0F 17 00 F7 96 :81
86A0 0F A1 A4 27 08 31 22 6D A4 27 E8 20 F2 E6 21 81 :93
86B0 80 26 18 17 01 25 17 01 7B 30 8D FE 98 17 FD 65 :5D
86C0 D6 0C C1 1E 27 89 0C 0C 16 FF 88 81 9E 26 11 86 :02
86D0 03 6D C6 26 05 4A 26 F9 20 AE 6F C6 6F 86 20 A8 :8A
86E0 86 01 6D C6 27 07 4C 81 04 26 F7 20 9B E7 C6 C4 :02
86F0 0F E7 86 16 FF 92 81 8C 26 08 5F 10 3F 41 06 86 :DC
-------------------------------------------------------------
Sum: 3D 65 8E 6C 57 28 FA EA FF 8D 91 B5 64 7F 2C C0 :D0

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
8700 40 B7 FF E0 39 81 85 26 0E 96 10 81 0E 10 27 FF :84
8710 51 17 00 D8 16 FF 4B 81 84 26 0A 96 11 81 08 10 :18
8720 27 FF 3F 20 EC 81 83 26 0A 96 10 81 00 10 27 FF :02
8730 31 20 DE 81 81 26 09 96 11 4D 10 27 FF 24 20 D1 :9F
8740 81 80 26 11 DC 10 DD 0A 17 FC 58 9E 00 6F 84 17 :4E
8750 00 C7 16 FF 0D 34 02 DC 10 DD 0A 17 FC 45 35 02 :81
8760 30 8D FE 24 C6 09 A1 84 27 08 30 02 5A 26 F7 16 :C1
8770 FE F0 A6 01 9E 00 A7 84 16 FE E7 4F D6 0C C1 0A :55
8780 24 0F C3 30 30 0D 54 27 04 FD 42 7D 39 FD 40 C5 :D9
8790 39 C0 0A 4C 20 E8 34 12 8E 10 00 8D 06 30 1F 26 :43
87A0 FA 35 92 86 FF E0 2B 02 4F 39 97 0F 39 8E A0 00 :18
87B0 96 0C 4A C6 C0 3D 30 88 9F 0D A6 84 81 39 27 0B :2C
87C0 34 10 C6 C0 6F 80 5A 26 FB 35 10 31 8D D8 D1 30 :10
87D0 0A C6 B4 A6 80 A7 A0 5A 26 F9 39 10 9E 0D 86 39 :1D
87E0 A7 A4 31 2A 30 8D D8 88 C6 B4 20 E7 DC 10 DD 0A :47
87F0 17 F8 B0 96 02 81 00 27 05 17 FC A2 20 03 17 FC :F2
-------------------------------------------------------------
Sum: 81 66 00 AC 39 88 38 76 7D CA 97 2C 6A 97 58 7D :18

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
8800 A7 30 8D FD 95 96 0F A1 84 27 04 30 03 20 F8 EC :22
8810 01 98 10 DB 11 DD 10 DD 0A 86 F0 97 02 16 FC 7E :0B
8820 40 97 02 1C E6 19 19 E7 E8 E9 17 00 00 00 00 00 :DC
8830 00 00 00 00 30 8C E9 17 F8 E8 10 8E 40 C2 9E 0D :ED
8840 30 01 C6 05 34 04 DC 08 98 09 5F 48 59 44 58 49 :9E
8850 97 09 07 08 07 09 97 09 96 08 B9 FF E0 97 08 96 :CA
8860 09 98 08 97 08 81 41 25 DD 81 5B 24 D9 35 04 A7 :C8
8870 80 A7 A0 5A 26 CE C6 13 8E 00 00 30 1F 26 FC 5A :47
8880 26 F6 39 39 FF 00 01 07 00 01 02 03 01 01 06 00 :A3
8890 01 02 01 02 04 03 01 04 06 07 08 0F 02 01 07 03 :46
88A0 07 08 0F 03 01 06 03 07 08 03 02 04 0F 03 04 06 :65
88B0 0C 0D 0E 04 01 07 0C 0D 0E 0F 05 01 06 0D 0E 0F :9F
88C0 05 02 04 0C 05 04 06 00 04 08 06 01 07 00 04 08 :4C
88D0 0C 07 01 06 04 08 0C 07 02 04 00 07 04 06 01 02 :53
88E0 03 FF FF FF FF 00 00 FF 01 01 FF 02 01 00 03 01 :06
88F0 01 04 00 01 05 FF 01 06 FF 00 07 FF FF 0F 62 0F :95
-------------------------------------------------------------
Sum: 87 CA 6F 46 37 8F 8F F0 2F 3A AE 10 99 55 78 89 :94

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
8900 63 30 8C E1 10 9E 49 10 9F 45 96 48 A1 84 27 04 :19
8910 30 03 20 F8 EC 01 98 45 D8 46 DD 45 DD 4D 17 FA :96
8920 97 17 FA A5 0F 47 30 8D FF 58 10 8E 60 35 96 48 :CB
8930 E6 84 C1 FF 26 01 39 A1 84 27 06 E6 02 30 85 20 :99
8940 EF 34 12 A6 01 E6 02 C0 03 30 03 34 04 34 02 E6 :0E
8950 80 A6 A5 4D 27 1C 81 01 26 0A 35 02 1F 89 DA 62 :28
8960 D7 62 20 08 81 06 25 02 0C 63 35 02 9A 47 97 47 :74
8970 20 02 35 02 35 04 5A 26 D2 35 12 20 BE 01 00 01 :08
8980 01 03 02 05 03 03 04 07 05 05 06 07 07 05 00 03 :42
8990 00 03 01 05 02 07 03 05 04 01 05 07 06 01 07 07 :40
89A0 00 05 00 05 01 07 02 01 03 07 04 03 05 01 06 03 :35
89B0 07 01 00 07 00 07 01 01 02 03 03 01 04 05 05 03 :32
89C0 06 05 07 03 00 30 8C 85 96 48 A1 84 27 05 30 88 :6D
89D0 12 20 F7 30 01 EC 81 91 47 26 FA D7 48 96 48 91 :50
89E0 48 27 02 0C 4C 39 0D 26 27 6E 0F 4C 96 29 97 48 :C6
89F0 10 9E 27 10 9F 49 17 FF 04 8D CA 96 48 97 29 0D :EC
-------------------------------------------------------------
Sum: F1 02 9D DF 01 A9 8A E5 1A 58 8E A8 C4 A2 16 74 :20

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
8A00 4C 26 56 9E 27 9F 45 17 FA 5D DC 4D DD 27 DD 45 :2E
8A10 0F 03 86 08 20 2E 0D 28 27 3E 0F 4C 96 2E 97 48 :89
8A20 10 9E 2C 10 9F 49 17 FE D4 8D 9A 96 48 97 2E 0D :95
8A30 4C 26 26 9E 2C 9F 45 17 FA 2D DC 4D DD 2C DD 45 :D8
8A40 0F 03 86 09 97 02 17 FA 06 17 F9 9D 17 F8 3C 17 :60
8A50 F8 53 17 F9 12 17 07 8F 39 17 07 7E 39 0D 1C 27 :A8
8A60 1F 96 1F 97 48 10 9E 1D 10 9F 49 17 FE 8F 0D 47 :6E
8A70 27 0F 30 8D 00 5A EC 81 91 48 26 FA D7 48 D7 1F :CB
8A80 39 9E 1D 9F 45 17 F9 DF DC 4D DD 1D DD 45 96 53 :F5
8A90 97 03 86 06 20 AE 0D 21 27 1F 96 24 97 48 10 9E :AF
8AA0 22 10 9F 49 17 FE 56 0D 47 27 0F 30 8D 00 31 EC :E9
8AB0 81 91 48 26 FA D7 48 D7 24 39 9E 22 9F 45 17 F9 :84
8AC0 A6 DC 4D DD 22 DD 45 D6 53 D7 03 86 07 16 FF 74 :09
8AD0 00 05 05 02 02 07 07 04 04 01 01 06 06 03 03 00 :38
8AE0 00 03 03 06 06 01 01 04 04 07 07 02 02 05 05 00 :38
8AF0 00 00 FC 02 04 00 04 00 04 06 FC 00 81 04 84 00 :15
-------------------------------------------------------------
Sum: 1D 0E F5 75 A7 87 4E 70 9C 18 F7 C9 F0 E8 34 CD :04

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
8B00 83 02 85 06 40 1F 04 3A 38 3C 3D 3E 3F 5C 5D 5E :F5
8B10 5F 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 6A 6B 6C 6D 6E :68
8B20 6F 70 71 72 73 74 75 00 43 67 03 76 77 78 79 7A :23
8B30 7B 7C 7D 7E 7F 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 8A :28
8B40 8B 8C 8D 00 41 0F 01 48 49 58 00 00 00 00 00 00 :E1
8B50 41 87 01 53 43 4F 52 45 00 00 00 00 42 77 01 53 :52
8B60 54 41 47 45 00 00 00 00 41 FF 01 42 4F 4E 55 53 :E9
8B70 00 00 00 00 41 9B EA E6 EB 15 DE 15 16 17 00 00 :CC
8B80 86 60 1F 88 17 F8 8C 17 F6 EC 17 03 8E 17 03 97 :AD
8B90 5F 10 3F 41 06 86 40 87 FF E0 17 08 37 86 04 87 :E8
8BA0 FF E0 30 8D FF 5E 17 F8 7C 30 8D FF 78 17 F8 75 :3F
8BB0 30 8C 91 17 F8 6F 30 8C 97 17 F8 69 30 8C 9D 17 :06
8BC0 F8 63 30 8C A3 17 F8 5D 17 03 50 17 03 6A 17 03 :2E
8BD0 70 0C 54 86 04 97 61 96 0C 81 1F 27 83 17 FB CD :4D
8BE0 9E 0D A6 84 81 39 26 A8 17 FB 90 9E 0D 30 06 EC :CC
8BF0 81 DD 57 EC 81 DD 59 17 09 05 30 8D 09 2F 17 07 :90
-------------------------------------------------------------
Sum: 87 D7 49 E2 17 7F 87 99 28 95 EF D7 88 C4 ED 13 :41

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
8C00 C7 4F D6 0C C1 0A 25 05 C0 0A 4C 20 F7 C3 30 30 :3D
8C10 FD 41 A3 C6 15 17 06 0C 30 8D 09 21 17 07 A9 8E :21
8C20 60 12 6F 80 8C 60 32 26 F9 0C 29 0C 2E 0F 52 17 :85
8C30 F8 82 0F 56 0F 62 0F 63 17 02 AC 0F 51 0D 30 27 :48
8C40 25 9E 5F 86 70 87 FF D8 0D 53 27 08 0F 53 CC 28 :91
8C50 2C 10 8E 2D 2E 20 09 0C 53 CC 1D 1E 10 8E 1F 2A :98
8C60 ED 84 10 AF 88 28 0D 17 27 33 0D 52 27 2F 30 8D :D0
8C70 FE 8A EC 81 91 0F 26 FA D7 48 DC 18 DD 49 17 FC :01
8C80 7C 0F 52 0D 47 26 16 9E 18 9F 45 17 F7 D9 DC 4D :17
8C90 DD 18 DD 45 D6 53 D7 03 86 02 17 FD A7 0F 62 0F :DD
8CA0 63 17 FD 42 96 62 4D 27 10 81 02 10 26 00 E6 D6 :AA
8CB0 47 C1 07 10 26 00 DE 0F 62 17 FD 5A 96 62 4D 27 :6E
8CC0 10 81 02 10 26 00 CE D6 47 C1 07 10 26 00 C6 0F :87
8CD0 62 17 FD 89 96 62 4D 27 10 81 02 10 26 00 86 D6 :C0
8CE0 47 C1 07 10 26 00 AE 0F 62 17 FD AA 96 62 4D 27 :8E
8CF0 10 81 02 10 26 00 9E D6 47 C1 07 10 26 00 96 0F :27
-------------------------------------------------------------
Sum: 24 B9 18 E8 09 2E 26 48 6E 92 BF 47 12 EB 5D 4E :33

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
8D00 62 17 01 F2 17 02 AA 0D 56 10 26 00 88 0F 66 17 :DC
8D10 02 F7 17 03 16 17 03 35 17 03 54 96 66 81 04 26 :8D
8D20 23 17 02 76 17 04 E1 17 04 DE 17 02 C3 17 02 4C :E8
8D30 9E 5F 6F 84 6F 01 6F 88 28 6F 88 29 17 08 10 0C :DA
8D40 0C 16 FE 93 0F 0F 17 FA 4D 96 0F 81 8C 26 08 86 :98
8D50 40 87 FF E0 5F 10 3F 41 06 39 0D 65 10 26 01 52 :FF
8D60 81 85 10 26 00 A6 86 02 10 9E 13 D6 15 97 48 97 :8C
8D70 15 D1 15 27 16 10 9F 45 86 01 97 02 17 F7 02 17 :73
8D80 F6 67 17 F5 06 17 F5 1D 16 FE 82 10 9F 49 17 FB :68
8D90 6C 0D 63 27 54 CC 0A 05 34 06 97 03 86 01 97 02 :26
8DA0 DC 13 DD 45 17 F6 42 17 F4 E1 17 F4 F8 17 03 F4 :5D
```

のです．どうやったら冷静に悪者を倒せるのでしょうか．誰か教えてください．

（リュー・サンタ）

リスト3　Bon Bon　マシン語リスト

```
8DB0 35 06 4C 5A 26 E2 0D 61 26 1E 9E 5F 6F 84 6F 01 :F8
8DC0 6F 88 28 6F 88 29 17 07 36 30 8D FD A7 17 05 F8 :08
8DD0 C6 30 17 04 4F 16 FD 88 0A 61 9E 0D 30 06 EC 81 :E4
8DE0 DD 57 EC 81 DD 59 16 FE 36 0D 47 26 1C 9E 13 9F :07
8DF0 45 17 F6 73 DC 4D DD 13 DD 45 86 01 97 02 17 F6 :2D
------------------------------------------------------------
Sum: D1 5A 6F D1 5E 93 CD CD 39 84 D5 16 A6 28 0D 18 :C7

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
8E00 4E 0C 52 17 F6 78 17 FC 40 16 FE 31 81 84 26 08 :FF
8E10 86 04 10 9E 13 16 FF 53 81 83 26 08 86 06 10 9E :1F
8E20 13 16 FF 47 81 81 26 08 86 00 10 9E 13 16 FF 3B :36
8E30 81 80 26 7E 0F 4F 0F 50 30 8D FC 84 96 15 A1 84 :9F
8E40 27 04 30 03 20 F8 DC 13 DD 45 EC 01 98 45 D8 46 :75
8E50 DD 45 17 F5 63 17 F5 71 8E 60 35 C6 10 A6 80 4D :7A
8E60 27 07 81 03 27 07 16 FD D4 0C 4F 20 02 0C 50 5A :FA
8E70 26 E8 96 4F 81 10 26 1F 96 51 81 04 27 E8 0F 03 :59
8E80 86 03 97 02 17 F5 C8 17 F5 5F 17 F3 FE 17 F4 15 :89
8E90 17 03 40 0C 51 20 CF 96 50 81 10 26 C9 17 F5 C7 :DF
8EA0 17 F5 46 CC 10 04 DD 08 17 F4 33 0A 51 17 03 23 :ED
8EB0 20 84 8D 03 16 FD 86 30 8D F5 86 30 01 EC 84 91 :97
8EC0 16 26 06 D7 16 D7 03 20 0C D1 16 27 04 30 03 20 :9A
8ED0 EC 97 16 97 03 86 01 97 02 DC 13 DD 45 17 F5 09 :79
8EE0 17 F3 A8 17 F3 8F 39 10 8E 05 8E 10 9F 06 CC 10 :76
8EF0 10 DD 08 17 F3 E8 0D 61 27 20 10 8E 05 8E 96 61 :C4
------------------------------------------------------------
Sum: 86 1D 5B 3D 51 A1 9C 54 F8 C3 F8 68 8A A0 5A 7F :6E

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
8F00 34 22 86 01 97 02 10 9F 06 96 53 97 03 17 F3 78 :33
8F10 17 F3 92 35 22 31 24 4A 26 E6 39 8E 60 90 CC 20 :41
8F20 08 A7 80 5A 26 FB 39 8E 60 90 10 8E 60 98 C6 08 :C5
8F30 A6 80 A7 A0 5A 26 F9 39 8E 60 90 10 8E 41 AF 20 :4B
8F40 07 8E 60 98 10 8E 41 37 C6 08 A6 80 A7 A0 5A 26 :5E
8F50 F9 39 8E 60 90 20 12 8E 60 90 A6 06 81 25 27 05 :DE
8F60 8B 05 A7 06 39 86 20 A7 06 C6 05 A6 85 81 29 27 :90
8F70 03 6C 85 39 80 09 A7 85 5A 26 F0 39 8E 60 90 10 :19
8F80 8E 60 98 5F A6 A5 A1 85 25 09 22 09 5C C1 07 26 :F9
8F90 F3 20 02 8D 92 8D A1 8D A8 39 86 64 34 02 8D 87 :34
8FA0 8D 96 17 02 42 17 02 6F 35 02 4A 26 EF 17 01 EF :A3
8FB0 39 86 E6 AB 91 55 27 34 0F 56 97 55 0D 59 27 06 :A5
8FC0 0A 59 86 09 20 16 0D 58 27 06 0A 58 86 09 20 0A :D5
8FD0 0D 57 27 19 0A 57 86 09 97 58 97 59 DC 57 C3 20 :89
8FE0 20 FD 42 28 DC 59 C3 20 20 FD 42 2D 39 0C 56 39 :02
8FF0 7C E6 AB 8D BC 17 FF 5F 17 FF 3D 17 01 E9 17 02 :38
------------------------------------------------------------
Sum: 81 D3 8A DA 5F 0C 40 36 A6 E4 16 05 84 AE 7A 5C :76

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
9000 16 0D 56 27 E8 17 01 97 39 0D 26 26 03 0C 66 39 :7A
9010 DC 27 10 93 31 27 03 0F 58 39 0C 58 96 58 81 05 :82
9020 26 0F 0F 26 86 08 10 9E 27 20 64 0D 28 26 03 0C :8E
9030 66 39 DC 31 10 93 2C 27 03 0F 5C 39 0C 5C 96 5C :A3
9040 81 05 26 ED 0F 28 86 09 10 9E 2C 20 42 0D 1C 26 :ED
9050 03 0C 66 39 DC 1D 10 93 31 27 03 0F 5D 39 0C 5D :83
9060 96 5D 81 05 26 C8 0F 1C 86 06 10 9E 1D 20 20 0D :39
9070 21 26 03 0C 66 39 DC 22 10 93 31 27 03 0F 5E 39 :97
9080 0C 5E 96 5E 81 05 26 A9 0F 21 86 07 10 9E 22 34 :74
9090 22 30 8D D0 08 A1 84 27 04 30 01 20 F8 6F 84 35 :7B
90A0 22 97 02 10 9F 45 0F 03 C6 05 34 04 17 F3 3A 17 :1F
90B0 F1 D9 17 F1 F0 17 01 02 CC 10 04 DD 08 17 F2 1E :C8
90C0 17 00 F7 35 04 5A 26 E2 17 F2 ED 17 F3 99 39 00 :7B
90D0 A0 01 30 06 15 07 FE 08 1F 08 80 0C 00 0D 0D 00 :C9
90E0 80 01 60 06 15 07 FE 08 1F 08 80 0C 00 0D 0D 00 :D9
90F0 60 01 80 06 15 07 FE 08 1F 08 80 0C 00 0D 0D 00 :D9
------------------------------------------------------------
Sum: 91 11 A4 BE 87 96 9B 14 AE 4C 8E FE A9 35 58 0D :99

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
9100 40 01 90 06 15 07 FE 08 1F 08 80 0C 00 0D 0D 00 :C9
9110 30 01 D0 06 15 07 FE 08 1F 08 80 0C 00 0D 0D 00 :F9
9120 15 01 60 06 15 07 FE 08 1F 08 80 0C 00 0D 08 04 :70
9130 20 05 00 06 07 07 FB 0A 1F 08 00 0C 01 0D 08 00 :8A
9140 A0 01 60 06 15 07 FE 08 1F 08 80 0C 00 0D 0D 02 :FB
9150 F0 03 70 06 07 07 FD 09 1F 08 00 0C 01 0D 08 02 :C8
9160 90 03 60 06 07 07 FD 09 1F 08 00 0C 01 0D 08 02 :5B
9170 70 03 40 06 07 07 FD 09 1F 08 00 0C 01 0D 08 02 :1B
9180 40 03 20 06 07 07 FD 09 1F 08 00 0C 01 0D 08 02 :CB
9190 20 03 10 06 07 07 FD 09 1F 08 00 0C 01 0D 08 10 :A9
91A0 3F 42 16 39 30 8C A8 C6 05 34 14 8D 44 8D 6D 35 :47
91B0 14 30 88 10 5A 26 F2 8D E6 39 8D E3 30 8D FF 0F :35
91C0 C6 05 34 14 8D 28 8D 4A 35 14 30 88 10 5A 26 F2 :25
91D0 8D CD 39 8D 0C 8D 31 8D C6 39 8D 11 8D 39 8D BF :26
91E0 39 30 8D FF 5A 20 0A 30 8D FF 34 20 04 30 8D FF :49
91F0 3E 86 08 34 12 EC 84 10 3F 42 15 35 12 30 02 4A :EB
------------------------------------------------------------
Sum: B2 12 00 59 0D BC CA C1 E8 69 A7 D6 2D 8F 10 5C :67

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
9200 26 F1 39 8E 12 00 20 17 8E A0 00 20 12 8E 07 00 :1C
9210 20 0D 8E 15 00 20 08 8E 01 00 20 03 8E 50 00 30 :88
9220 1F 26 FC 39 8D E2 5A 26 FB 39 90 91 92 93 94 A0 :17
9230 A1 A2 A3 A4 80 B1 B2 B3 B4 C0 C1 C2 C3 C4 D0 D1 :6F
9240 D2 D3 D4 00 00 00 00 00 00 00 95 96 97 00 00 A5 :E0
9250 A6 A7 00 00 B5 B6 B7 00 00 00 00 00 00 00 98 99 :A0
9260 9A 00 00 A8 A9 AA 00 00 B8 B9 BA 00 00 00 00 00 :C0
9270 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 90 91 92 93 94 A0 :7A
9280 A1 A2 A3 A4 80 B1 B2 B3 B4 C0 C1 C2 C3 C4 D0 D1 :6F
9290 D2 D3 D4 00 00 00 00 00 00 00 95 96 97 00 00 A5 :E0
92A0 A6 A7 00 00 B5 B6 B7 00 00 00 00 00 00 00 98 99 :A0
92B0 9A 00 00 A8 A9 AA 00 00 B8 B9 BA 00 00 00 00 00 :C0
92C0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
92D0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 41 4B E0 F0 41 73 :10
92E0 E1 F1 41 C0 E4 F4 41 E8 E5 F5 41 C6 C5 D5 41 EE :7E
92F0 C6 D6 42 38 E2 F2 42 63 E3 F3 42 08 C9 D9 42 33 :CC
------------------------------------------------------------
Sum: 72 23 34 6F 81 0A D7 7C 2A 83 24 11 E6 2A C3 22 :1D

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
9300 CA DA 41 56 28 2C 41 7E 2D 2E 41 CE AE BE 41 F6 :5E
9310 AF 8F 42 46 C7 D7 42 6E C8 D8 42 8E 88 CB 42 E6 :92
9320 8C CC 00 00 00 00 41 80 A5 A5 A5 A5 A5 A5 CA 2D :1E
9330 C4 00 41 F8 A5 A5 A5 A5 A5 A5 CC 2D BE DD 00 00 :6F
9340 42 70 A5 A5 A5 A5 A5 A5 CE DE 2D D9 00 00 42 E8 :6C
9350 A5 A5 A5 A5 A5 A5 CC DF 2D CF 00 00 42 D2 2A 20 :E3
9360 CE DE 2D D9 A5 CC 2D 8E DD 20 C9 20 83 8A DE 87 :F6
9370 00 00 43 22 A6 20 C1 DE 86 DD C5 82 C6 20 CA 2D :81
9380 C4 20 C9 20 83 84 00 00 43 72 C3 DE 20 C4 D2 C3 :03
9390 88 C0 DE 88 82 A1 00 00 CD DD DD DD DD DD DD DD :3C
93A0 DD DD DD DD DD DD DD ED CE 9B 9C 9D 9D 9E 9F AB :1F
93B0 AC AD 00 00 00 00 00 EE CF DF DF DF DF DF DF DF :2F
93C0 DF DF DF DF DF DF DF EF 10 AE 81 A6 80 27 04 A7 :3F
93D0 A0 20 F8 39 86 70 87 FF D8 10 8E 40 4F C6 01 34 :9D
93E0 24 1F 98 30 8D FE 43 34 22 C6 05 A6 80 A7 A4 31 :9C
93F0 A8 28 5A 26 F6 35 22 31 21 4A 26 E8 34 36 17 FE :C9
------------------------------------------------------------
Sum: FE 08 CB FF 56 92 A0 5F A5 91 04 87 83 9F 4E 29 :41

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
9400 18 35 36 35 24 31 3F 5C C1 24 26 D3 30 8D FE CA :0E
9410 10 AE 81 10 8C 00 00 27 06 EC 81 ED A4 20 F1 86 :9D
9420 57 87 FF D8 30 8D FE FE 8D 9E 30 8D FF 04 8D 98 :AE
9430 30 8D FF 0C 8D 92 30 8D FF 14 8D 8C 30 8D FF 1C :A8
9440 8D 86 30 8D FF 2C 17 FF 7F 30 8D FF 38 17 FF 78 :15
9450 86 70 87 FF D8 30 8D FF 3F 10 8E 43 35 C6 03 34 :92
9460 04 5F A6 80 A7 A5 5C C1 10 26 F7 35 04 31 A8 28 :59
9470 5A 26 EC 0F 03 CC 08 10 DD 13 0F 65 17 FA 38 17 :26
9480 FD 9A 0C 65 0D 65 26 06 0C 65 C6 01 20 15 10 3F :62
9490 41 01 27 E8 0F 65 8E 43 66 10 8E A0 00 81 20 26 :01
94A0 0A C6 01 D7 0C 5F 10 3F 41 06 39 81 08 26 0F C6 :66
94B0 05 6D 85 27 04 6F 85 20 C3 5A 26 F5 20 8E 81 0D :DA
94C0 26 22 C6 01 34 04 C6 05 A6 85 A1 A5 26 07 5A 26 :30
94D0 F7 35 04 20 CE 35 04 5C C1 1F 10 27 FF 72 31 A9 :15
94E0 00 C0 20 E0 81 41 25 94 81 58 24 90 C6 01 6D 85 :84
94F0 27 08 5C C1 06 26 F7 16 FF 82 A7 85 16 FF 7D CC :90
------------------------------------------------------------
Sum: 84 8F 2D 51 A3 55 A4 90 5B 91 84 AD D7 39 92 47 :23

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
9500 10 04 DD 08 0F 08 0F 0A 17 EE D8 17 ED D0 0C 0A :F3
9510 96 0A 81 0F 26 F2 0C 08 96 08 81 0C 26 E8 39 41 :15
9520 97 1C E6 19 19 E7 E8 E9 17 DE DE 00 00 41 97 DE :0C
9530 DE DE DE DE 53 54 41 47 4E 4F 58 00 00 41 97 DE :55
9540 DE DE DE DE DE DE DE DE DE DE DE DE DE DE 00 86 :AA
9550 03 91 0C 27 07 88 03 81 1E 25 F6 39 8D A1 30 8C :39
9560 8E 17 FE 64 9E 0D 30 89 00 C0 EC 01 FD 41 A1 EC :13
9570 03 FD 41 A3 A6 05 87 41 A5 C6 30 17 FC A6 30 8C :97
9580 8C 17 FE 44 39 19 1A 1B 1C 1D 1E 1F 87 88 89 8A :34
9590 8B 8C 8D 8E BF BF BF BF BF BF BF BF BF BF BF BF :26
95A0 BF BF BF BF BF BF BF BF BF BF BF BF BF BF BF BF :F0
95B0 BF BF BF BF BF BF BF BF BF BF BF BF BF BF BF BF :F0
95C0 BF BF BF BF BF BF BF BF BF BF BF BF BF BF BF BF :F0
95D0 BF BF BF BF BF BF BF BF BF BF BF BF BF BF BF BF :F0
95E0 BF BF BF BF BF BF BF BF BF BF BF BF BF BF BF BF :F0
95F0 BF BF BF BF BF BF BF BF BF BF BF BF BF BF BF BF :F0
------------------------------------------------------------
Sum: 7E A8 50 66 3C 05 5F C2 08 05 D9 AA 37 61 36 54 :F0

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
9600 BF BF BF BF BF BF BF BF BF BF BF BF 39 16 FE 4F :90
9610 12 16 FC 29 12 16 FF 05 01 09 04 0C 07 0F 02 0A :B5
9620 05 0D 08 10 03 08 06 0E 11 19 14 1C 17 1F 12 1A :08
9630 15 1D 18 20 13 1B 16 1E 01 04 07 02 05 08 03 06 :F0
9640 09 0C 0F 0A 0D 10 0B 0E 11 14 17 12 15 18 13 16 :08
9650 19 1C 1F 1A 1D 20 1B 1E 0D FF FE 00 FF 00 0E 00 :FB
9660 0F 00 01 00 02 00 02 00 03 01 27 27 E2 14 E2 0C :4A
9670 05 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :05
9680 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
9690 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
96A0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
96B0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
96C0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
96D0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
96E0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
96F0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
------------------------------------------------------------
Sum: 21 27 0A 3C 13 28 02 1C F3 F9 1A 22 52 78 18 9B :8F
```

$9700から$9FFFまでは入力する必要ありません.

```
Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
A000 39 57 51 46 49 4D 03 00 00 00 05 05 05 05 05 05 :DE
A010 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 0A 00 00 00 00 00 :3C
A020 05 00 01 00 00 00 00 05 05 00 00 00 00 00 00 05 :15
A030 00 00 00 00 00 00 05 05 00 00 02 00 00 00 00 00 :0C
A040 00 00 00 00 00 05 05 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :0A
A050 00 00 00 00 05 05 05 05 05 05 05 00 00 00 05 05 :2D
A060 05 05 05 05 05 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :19
A070 00 00 05 05 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :0A
A080 00 05 05 00 00 00 00 00 00 05 00 00 00 00 00 00 :0F
A090 05 05 00 00 00 00 08 00 05 00 00 00 00 00 00 05 :1C
A0A0 05 00 00 00 00 00 00 05 00 00 00 00 00 00 05 05 :14
```

PiO PiO

▶とつぜんですがっ！　PiOPiOがPiOの横の所にもあればいいと思いませんかっ。だって５月号のp.136に書いてあるよーに"10倍"という競争率は高すぎますっ。しかし競争率が半分ぐらいになれば毎月８日に笑う人が増える。これはいいことだっ。とゆーことで横にもPiOPiOつくりませんか？(ムリだろうな～)　P.S. あれっこのハガキ逆じゃなかろうーか？

(没になりたくないとゆーてあまりハガキを出さない凪でした.)

```
A0B0 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 00 00 :46
A0C0 39 4D 42 52 57 57 03 00 00 00 04 04 04 04 04 04 :E3
A0D0 04 00 00 00 04 04 04 04 04 04 00 00 00 00 00 04 :20
A0E0 00 00 00 04 00 00 0A 04 04 00 00 00 00 00 04 00 :1A
A0F0 00 00 04 00 00 00 04 04 04 04 04 00 00 04 00 00 :1C
-----------------------------------------------------------
Sum: 94 8D B1 B0 B8 BC 39 2A 25 1C 23 0E 0E 12 17 21 :53

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
A100 00 04 00 00 00 04 04 00 00 00 00 00 04 04 04 04 :1C
A110 04 00 00 00 04 04 00 00 00 02 00 00 00 00 00 00 :0E
A120 00 00 00 04 04 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :08
A130 00 00 04 04 04 04 04 00 00 04 04 04 04 04 00 00 :28
A140 00 04 04 00 00 00 00 00 04 00 00 00 04 00 01 00 :11
A150 04 04 00 06 00 00 00 04 00 00 00 04 00 00 00 04 :1A
A160 04 00 00 00 00 00 04 00 00 00 04 00 00 00 04 04 :14
A170 04 04 04 04 04 04 00 00 00 04 04 04 04 04 00 00 :2C
A180 39 4C 56 45 44 4D 03 00 00 00 05 05 05 05 05 05 :D2
A190 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 0A 00 00 00 00 00 :3C
A1A0 00 00 00 00 00 00 00 05 05 00 00 00 00 01 00 00 :0B
A1B0 00 00 00 00 00 00 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 :32
A1C0 05 05 05 00 00 05 05 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :19
A1D0 00 05 00 00 05 05 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :0F
A1E0 00 00 00 05 05 00 00 00 05 00 00 00 05 00 00 00 :14
A1F0 00 00 05 05 00 00 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 :3C
-----------------------------------------------------------
Sum: 53 6B 71 66 63 6C 23 18 1D 19 25 1B 24 1C 18 1B :88

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
A200 05 05 05 00 00 00 00 00 05 00 00 00 00 00 00 00 :14
A210 05 05 00 00 02 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 05 :11
A220 05 00 00 00 00 00 00 00 00 00 05 00 09 00 05 05 :1D
A230 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 00 00 :46
A240 39 50 59 59 4E 59 05 00 00 00 04 04 04 04 04 04 :FF
A250 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 00 00 00 00 00 00 :28
A260 00 00 00 00 00 00 00 04 04 00 01 00 00 00 00 00 :09
A270 00 00 00 00 00 00 04 04 0A 00 00 04 00 00 02 00 :18
A280 00 04 00 00 00 04 04 04 04 04 04 00 00 00 00 00 :1C
A290 04 04 04 04 04 00 00 00 00 04 04 04 04 00 00 04 :28
A2A0 00 00 00 00 00 00 00 00 04 00 00 00 00 00 04 00 :08
A2B0 00 00 00 00 00 00 00 04 00 00 00 00 00 04 00 00 :08
A2C0 00 00 00 00 00 00 04 00 00 04 04 04 04 00 00 00 :14
A2D0 00 00 00 00 00 04 00 00 00 00 00 04 00 00 00 00 :08
A2E0 00 00 00 00 04 00 00 06 00 08 04 00 00 00 00 00 :16
A2F0 00 00 00 04 04 04 04 04 04 04 00 00 00 00 00 00 :1C
-----------------------------------------------------------
Sum: 55 6B 6B 6A 65 6E 1E 23 28 21 1F 19 1A 0D 0F 12 :72

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
A300 39 57 51 4F 49 4D 03 00 00 00 05 05 05 05 05 05 :E7
A310 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 00 00 00 05 00 00 :37
A320 00 01 00 05 00 00 00 05 05 00 00 00 05 00 00 00 :15
A330 00 00 05 00 00 00 05 05 05 00 00 00 00 00 00 00 :14
A340 00 00 00 00 05 05 00 05 00 00 00 00 00 0A 00 00 :19
A350 00 02 00 05 00 00 05 05 00 00 05 05 05 05 05 00 :2A
A360 00 05 05 00 00 00 05 00 00 00 00 05 00 00 00 00 :14
A370 05 00 00 00 00 05 05 00 00 00 05 00 00 00 05 05 :1E
A380 00 00 00 00 00 05 00 08 00 05 00 09 00 05 00 00 :20
A390 00 00 00 00 05 05 00 00 05 00 00 05 05 00 00 00 :19
A3A0 00 00 00 00 05 00 00 05 00 00 05 00 00 00 00 00 :0F
A3B0 00 00 00 05 05 05 05 05 05 05 00 00 00 00 00 00 :23
A3C0 39 59 41 51 58 4C 03 00 00 00 00 00 00 05 05 05 :DA
A3D0 05 05 05 05 05 05 00 00 00 00 00 00 05 00 00 05 :28
A3E0 00 00 00 00 05 00 00 00 05 05 05 05 00 00 05 00 :1E
A3F0 00 07 00 05 05 05 05 05 00 00 00 00 00 05 00 05 :2A
-----------------------------------------------------------
Sum: 81 C9 A6 BE C9 C1 29 30 1E 14 19 22 19 28 19 19 :71

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
A400 05 05 05 00 06 05 05 00 00 05 00 00 05 00 00 00 :29
A410 00 05 00 00 05 05 00 00 05 00 00 05 00 00 00 00 :19
A420 05 00 00 05 05 00 00 05 00 00 05 05 05 05 00 05 :2D
A430 00 00 05 05 00 00 05 00 00 05 00 00 00 00 05 00 :19
A440 00 05 05 0A 00 05 01 00 05 00 02 00 00 00 00 00 :21
A450 05 05 05 05 05 00 00 05 00 05 05 05 05 05 05 05 :41
A460 00 00 00 05 00 00 00 00 00 00 00 05 00 00 00 00 :0A
A470 00 00 05 05 05 05 05 05 05 05 05 00 00 00 00 00 :2D
A480 39 57 51 5A 4D 44 05 00 00 00 05 05 05 05 05 05 :EF
A490 00 05 05 05 05 05 05 05 05 05 00 00 00 00 05 00 :32
A4A0 05 0A 00 00 00 00 00 05 05 00 00 00 00 05 00 05 :23
A4B0 00 00 00 00 00 00 05 05 00 00 05 05 05 00 05 05 :23
A4C0 05 05 05 00 00 05 05 00 00 05 00 00 00 00 00 00 :1E
A4D0 00 05 00 00 05 05 00 00 05 05 05 05 05 05 05 05 :37
A4E0 05 00 00 05 05 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :0F
A4F0 00 00 05 05 00 00 00 00 00 01 00 00 00 00 00 00 :0B
-----------------------------------------------------------
Sum: 57 84 79 8C 76 67 24 1E 1E 24 20 23 1E 19 1E 1E :F7

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
A500 00 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 00 00 05 :41
A510 05 05 00 00 00 09 00 00 00 00 00 00 00 00 00 05 :18
A520 05 00 00 00 00 00 00 08 00 00 00 00 02 00 05 05 :19
A530 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 00 00 :46
A540 39 57 50 51 44 50 03 00 00 00 04 04 04 04 04 04 :E0
A550 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 00 00 00 04 00 00 :2C
A560 00 00 00 04 00 00 00 04 04 00 00 00 04 00 00 00 :10
A570 00 00 04 00 00 00 04 04 00 00 00 04 00 00 04 00 :14
A580 00 04 00 00 00 04 04 00 01 00 04 00 00 04 00 00 :15
A590 04 00 00 00 04 04 00 00 00 04 00 00 04 00 00 04 :18
A5A0 00 00 0A 04 04 00 00 00 04 00 00 04 00 00 04 00 :1E
```

```
A5B0 00 00 04 04 00 00 00 04 00 00 04 00 00 00 00 00 :10
A5C0 00 04 04 02 00 04 04 00 00 04 00 00 00 00 07 00 :1D
A5D0 04 04 00 00 00 00 00 00 04 00 00 04 00 00 00 04 :14
A5E0 04 00 00 00 00 08 00 04 00 00 04 00 00 00 04 04 :1C
A5F0 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 00 00 :38
-----------------------------------------------------------
Sum: 5C 7A 78 71 5E 7F 21 2A 1F 1A 1E 1E 1C 15 1C 1F :C8

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
A600 39 58 46 42 47 4E 03 00 00 00 05 05 05 05 05 05 :CF
A610 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 00 00 05 00 00 00 :37
A620 00 00 00 00 00 00 00 05 05 00 00 05 00 00 00 00 :0F
A630 00 00 00 00 00 00 05 05 00 00 05 05 05 00 00 05 :1E
A640 05 05 05 00 00 05 05 00 00 00 00 05 00 00 05 00 :23
A650 00 05 00 00 05 05 00 00 0A 00 05 05 05 05 00 00 :2D
A660 05 00 00 05 05 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :0F
A670 00 00 05 05 00 00 01 00 00 00 00 00 00 00 00 02 :0D
A680 00 05 05 00 00 05 05 05 05 05 05 05 05 05 00 00 :37
A690 05 05 00 00 00 00 05 00 00 00 00 00 00 00 00 05 :14
A6A0 05 00 00 00 00 05 00 00 00 00 00 09 00 00 05 05 :1D
A6B0 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 00 00 :46
A6C0 39 58 46 42 47 4B 05 00 00 00 04 04 04 04 04 04 :C8
A6D0 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 00 00 00 00 00 00 :28
A6E0 00 00 00 00 00 00 00 04 04 00 00 00 00 00 00 00 :08
A6F0 00 06 00 00 00 02 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 :30
-----------------------------------------------------------
Sum: 94 D8 A9 9C A6 BD 2F 25 2A 17 21 34 26 1C 17 1E :75

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
A700 00 00 04 04 04 04 00 00 00 04 00 00 00 00 04 00 :18
A710 00 04 00 00 00 00 00 00 04 00 01 00 00 00 00 00 :09
A720 04 00 00 00 00 00 00 04 00 00 00 00 0A 00 00 04 :16
A730 00 00 00 00 00 00 04 00 00 04 00 00 00 00 04 00 :0C
A740 00 00 04 04 04 04 00 00 04 04 04 04 04 04 04 04 :30
A750 04 04 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 04 :0C
A760 04 00 00 00 00 00 00 00 00 07 00 00 00 00 04 04 :13
A770 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 00 00 :38
A780 39 58 49 45 54 48 05 00 00 00 00 00 00 00 00 04 :C4
A790 04 04 04 04 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 04 00 :14
A7A0 00 00 04 00 00 00 00 00 00 00 00 04 04 04 00 00 :10
A7B0 00 04 04 04 00 00 00 00 00 00 04 00 00 00 0A 00 :1A
A7C0 00 00 04 00 00 00 00 04 04 04 00 00 00 04 00 00 :14
A7D0 00 04 04 04 00 00 04 00 00 00 00 00 04 00 00 00 :14
A7E0 00 00 04 00 04 04 00 00 00 04 04 04 04 04 00 00 :20
A7F0 00 04 04 04 00 00 00 01 00 00 04 00 00 00 00 00 :11
-----------------------------------------------------------
Sum: 4D 74 71 61 64 58 11 0D 10 1F 15 10 1E 14 1E 14 :25

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
A800 00 04 04 00 00 00 00 00 00 04 00 00 00 00 00 00 :0C
A810 04 04 04 00 00 04 04 04 04 04 04 04 00 00 04 04 :30
A820 04 00 00 00 00 07 00 00 00 06 00 00 00 02 04 04 :1B
A830 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 00 00 :38
A840 39 57 51 4F 49 4D 03 00 00 00 05 05 05 05 05 05 :E7
A850 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 00 00 00 00 00 00 :32
A860 00 00 00 00 00 00 00 05 05 00 00 00 00 00 00 00 :0A
A870 00 00 00 00 00 00 05 05 00 00 00 00 00 00 00 00 :0A
A880 00 00 00 00 00 05 05 00 00 00 00 00 00 08 00 00 :12
A890 00 00 00 0A 05 05 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :14
A8A0 00 00 00 05 05 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :0A
A8B0 00 00 05 05 00 00 01 00 00 00 00 00 00 02 00 00 :0D
A8C0 00 05 05 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :0A
A8D0 05 05 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 05 :0F
A8E0 05 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 05 05 :0F
A8F0 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 00 00 :46
-----------------------------------------------------------
Sum: 59 77 71 71 61 70 20 1C 17 1C 12 12 0E 1A 12 17 :67

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
A900 39 43 47 49 45 5A 05 00 00 00 05 05 05 05 05 05 :CE
A910 05 00 05 05 05 05 05 05 05 05 06 00 00 00 00 05 :38
A920 00 05 00 00 00 00 00 05 05 00 00 05 00 00 05 05 :1E
A930 05 00 00 05 00 07 05 05 00 00 00 00 00 00 00 00 :1B
A940 00 00 00 00 00 05 05 05 05 05 05 05 00 08 00 05 :30
A950 05 05 05 05 05 00 00 00 00 05 00 00 00 00 00 05 :23
A960 00 00 00 00 05 05 05 05 05 00 00 05 00 00 05 05 :28
A970 05 05 05 05 00 00 00 00 00 00 05 00 09 00 00 00 :22
A980 00 05 05 00 01 00 00 00 05 05 05 00 00 00 00 00 :1A
A990 05 05 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 0A 00 00 05 :19
A9A0 05 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 02 05 05 :11
A9B0 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 00 00 :46
A9C0 39 59 4E 46 46 49 03 00 00 00 04 04 04 04 00 00 :C8
A9D0 00 00 00 00 00 04 04 04 04 04 00 00 04 00 00 00 :18
A9E0 00 00 00 00 04 00 00 04 04 00 00 04 00 04 04 04 :1C
A9F0 04 04 00 04 00 00 04 04 00 00 04 00 04 00 0A 00 :26
-----------------------------------------------------------
Sum: 99 BE AE AC A4 C2 29 2A 26 1D 27 21 29 1C 22 2C :88

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
AA00 04 00 04 00 00 04 04 00 00 04 00 04 00 00 00 04 :1C
AA10 00 04 00 00 04 04 00 00 04 00 04 00 00 00 04 00 :18
AA20 04 00 00 04 04 00 00 04 00 04 00 02 00 04 00 04 :1E
AA30 00 00 04 04 00 00 04 04 04 00 00 00 04 04 04 00 :20
AA40 00 04 04 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :08
AA50 04 04 00 00 00 01 00 00 00 00 09 00 00 08 00 04 :1E
AA60 04 00 00 00 00 00 00 04 00 00 00 00 00 00 04 04 :10
AA70 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 00 00 :38
AA80 39 59 4E 45 4E 47 03 00 00 00 04 04 04 04 00 00 :CD
AA90 00 00 00 00 00 04 04 04 04 04 00 00 04 00 00 00 :18
AAA0 00 00 00 00 04 00 00 04 04 00 00 04 04 04 04 04 :20
```

PiO PiO

▶アップル★ベアさん．どうもすみませんでした．　P.S. ちゃりぃぃ…ん．わーい／わーい／わい／わーい
（とてもうかれているCLYNCO．）

リスト3　BonBon　マシン語リスト

```
AAB0 04 04 04 04 00 00 04 04 00 00 04 00 00 00 00 00 :1C
AAC0 00 00 00 00 00 04 04 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :08
AAD0 00 00 00 00 04 04 00 00 00 00 00 00 04 04 04 04 :18
AAE0 04 00 00 04 04 00 00 04 00 02 00 04 00 00 00 04 :1A
AAF0 08 00 04 04 00 00 04 00 00 0A 04 00 00 00 04 00 :26
------------------------------------------------------
Sum: 5D 6D 66 5D 66 60 1F 20 14 1C 1D 16 18 20 18 1C :61
```

```
Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
AB00 00 04 04 00 00 04 04 04 04 04 00 09 00 04 00 00 :29
AB10 04 04 01 00 00 00 00 00 00 00 00 04 00 00 04 :11
AB20 04 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 04 00 00 04 04 :10
AB30 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 00 00 :38
AB40 39 58 46 42 47 4B 03 00 00 00 00 00 00 05 05 05 :BD
AB50 05 05 05 05 05 05 00 00 00 00 00 00 05 00 00 00 :23
AB60 00 00 00 00 05 00 00 00 00 00 00 05 00 00 05 05 :14
AB70 05 00 00 05 00 00 00 05 05 05 05 00 00 00 00 00 :1E
AB80 09 00 05 05 05 05 05 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :22
AB90 02 00 00 00 05 05 00 00 00 00 05 05 05 05 05 00 :25
ABA0 01 00 00 05 05 00 00 00 00 05 00 0A 00 05 00 00 :1F
ABB0 00 00 05 05 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :0A
ABC0 00 05 05 05 05 05 00 08 00 00 00 00 00 05 05 05 :30
ABD0 05 00 00 00 05 00 00 05 05 05 00 00 05 00 00 00 :1E
ABE0 00 00 00 05 00 00 00 00 00 00 00 05 00 00 00 00 :0A
ABF0 00 00 05 05 05 05 05 05 05 05 05 00 00 00 00 00 :2D
------------------------------------------------------
Sum: 60 6E 68 6E 73 6C 15 1F 17 1C 13 2A 17 1C 18 17 :89
```

```
Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
AC00 39 57 51 4F 49 4D 03 05 00 00 04 04 04 04 04 04 :E6
AC10 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 00 00 00 00 00 00 :28
AC20 00 00 00 00 00 00 0A 04 04 00 00 00 00 00 00 00 :12
AC30 00 00 00 00 00 00 04 04 00 00 04 04 04 04 04 04 :20
AC40 04 04 04 00 00 04 04 01 00 04 00 00 00 00 00 00 :19
AC50 00 04 00 00 04 04 00 00 04 00 00 00 08 00 00 07 :1F
AC60 04 00 00 04 04 00 00 04 00 06 00 00 00 00 00 04 :1A
AC70 00 00 04 04 00 00 04 00 00 00 00 00 09 00 04 00 :19
AC80 00 04 04 00 00 04 00 00 04 04 04 04 04 04 00 00 :24
AC90 04 04 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 02 04 :0E
ACA0 04 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 04 04 :0C
ACB0 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 00 00 :38
ACC0 39 58 4A 51 44 52 03 00 00 00 04 04 04 04 04 04 :DD
ACD0 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 00 00 00 00 00 00 :28
ACE0 00 00 00 00 00 00 00 04 04 00 00 00 00 00 00 00 :08
ACF0 00 00 00 00 00 00 04 04 00 00 04 00 00 04 04 04 :18
------------------------------------------------------
Sum: 8E C8 B3 B4 A1 B7 2C 26 1C 1A 18 14 25 18 1A 23 :46
```

```
Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
AD00 00 00 04 00 00 04 04 00 00 04 00 00 00 0A 00 00 :1A
AD10 00 04 00 00 04 04 00 00 04 00 00 00 01 00 00 00 :11
AD20 04 00 00 04 04 00 00 04 00 00 00 00 00 00 00 04 :14
AD30 00 00 04 04 00 00 04 00 00 00 00 00 00 00 04 00 :10
AD40 00 04 04 00 00 04 04 04 00 02 00 04 04 04 00 00 :22
AD50 04 04 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 04 :0C
AD60 04 00 00 09 00 00 00 00 00 00 08 00 00 00 04 04 :1D
AD70 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 00 00 :38
AD80 39 58 46 42 47 4E 03 00 00 00 05 05 05 05 05 05 :CF
AD90 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 00 00 00 00 00 00 :32
ADA0 01 00 05 00 00 00 00 05 05 00 00 00 00 05 00 00 :15
ADB0 00 00 00 00 00 00 05 05 05 05 05 00 05 05 05 05 :2D
ADC0 05 00 05 05 05 05 00 00 00 05 02 00 00 05 00 00 :25
ADD0 00 05 00 00 00 00 00 00 05 00 00 00 05 00 00 00 :0F
ADE0 05 00 00 00 00 00 00 05 00 06 00 05 00 00 00 05 :1A
ADF0 00 00 00 00 00 00 05 00 00 00 05 00 00 00 05 00 :0F
------------------------------------------------------
Sum: 59 72 65 61 5D 68 22 20 1C 1F 1D 12 18 26 17 1B :72
```

```
Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
AE00 00 00 05 05 05 05 00 05 05 05 05 05 00 05 05 05 :3C
AE10 05 05 00 00 00 00 00 00 00 00 05 00 00 00 00 05 :14
AE20 05 0A 00 00 00 05 00 00 00 00 07 00 00 00 05 05 :25
AE30 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 00 00 :46
AE40 39 58 46 44 43 59 03 00 00 00 05 05 05 05 05 05 :D8
AE50 05 05 05 05 05 00 00 00 00 05 00 00 00 00 00 00 :1E
AE60 00 00 00 05 00 00 00 00 05 00 00 00 00 00 00 00 :0A
AE70 00 00 05 00 00 00 00 05 00 00 01 00 02 00 08 00 :15
AE80 00 05 00 00 00 00 05 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :0A
AE90 05 00 00 00 00 05 00 00 00 00 00 00 00 00 00 05 :0F
AEA0 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 00 00 00 00 :3C
AEB0 00 00 05 00 00 00 00 00 00 00 05 00 00 00 00 00 :0A
AEC0 00 05 00 00 00 00 00 00 00 05 00 00 0A 00 00 00 :14
AED0 05 00 00 00 00 00 00 00 05 00 00 00 00 00 00 05 :0F
AEE0 00 00 00 00 00 00 00 05 00 00 00 00 00 00 05 00 :0A
AEF0 00 00 00 00 00 00 05 05 05 05 05 05 05 05 00 00 :28
------------------------------------------------------
Sum: 5C 80 64 5D 57 72 17 1E 1E 1E 28 19 1B 14 1C 1E :84
```

```
Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
AF00 39 41 43 46 41 4A 03 00 00 00 05 05 05 05 05 05 :AF
AF10 05 05 05 05 05 05 05 05 00 05 00 00 00 00 00 00 :2D
AF20 00 00 00 00 00 00 05 00 05 00 00 00 00 00 00 02 :0C
AF30 00 00 00 00 00 05 00 05 00 00 05 05 05 00 00 05 :1E
AF40 05 05 00 00 05 00 05 00 00 05 00 05 00 00 05 00 :23
AF50 05 00 00 05 00 05 00 00 05 00 05 00 00 05 00 05 :23
AF60 00 00 05 00 05 07 00 05 00 05 01 00 05 00 05 00 :26
AF70 06 05 00 05 00 00 05 00 05 00 00 05 00 05 00 00 :24
AF80 05 00 05 00 00 05 00 05 00 00 05 00 05 00 00 05 :23
AF90 00 05 00 00 05 00 05 00 00 05 00 05 00 00 05 00 :1E
AFA0 05 00 00 05 00 05 00 00 05 00 05 00 0A 05 00 05 :2D
AFB0 05 05 05 00 05 05 05 05 00 05 05 05 05 00 00 00 :37
AFC0 39 57 51 49 47 4C 03 00 00 00 05 05 05 05 05 05 :DE
AFD0 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 00 00 00 00 00 00 :32
AFE0 00 00 00 00 00 00 00 05 05 00 00 00 05 05 05 05 :1E
AFF0 05 05 05 05 05 05 05 05 00 00 00 00 0A 00 00 00 :32
------------------------------------------------------
Sum: A0 BB B2 AD AB C5 2E 28 1E 1E 24 23 37 1E 1E 25 :98
```

```
Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
B000 00 00 00 00 00 05 05 00 00 00 00 00 00 01 00 00 :0B
B010 00 00 00 00 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 :3C
B020 05 00 00 05 05 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :0F
B030 00 09 05 05 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :13
B040 00 05 05 00 00 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 :41
B050 05 05 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 05 :0F
B060 05 00 00 06 00 00 00 02 00 00 00 00 00 00 05 05 :17
B070 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 00 00 :46
B080 39 4C 53 42 4A 54 03 00 00 00 00 00 00 00 05 05 :C5
B090 05 05 05 05 05 00 00 00 00 00 00 00 00 05 00 00 :1E
B0A0 00 00 00 05 00 00 00 00 00 00 05 05 00 00 09 :18
B0B0 08 00 05 05 00 00 00 00 00 00 05 00 00 00 05 00 :1C
B0C0 00 00 05 00 00 00 00 00 05 05 00 00 00 05 00 00 :14
B0D0 00 05 05 00 00 00 00 05 00 02 00 00 05 00 00 00 :16
B0E0 00 05 00 00 00 05 05 00 00 05 05 05 05 05 00 00 :28
B0F0 05 05 00 00 05 00 00 00 01 00 05 00 00 00 00 00 :15
------------------------------------------------------
Sum: 5F 78 76 66 63 6D 1C 16 15 1B 1E 19 1E 1F 19 22 :94
```

```
Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
B100 05 00 05 05 00 00 00 00 00 05 00 00 00 00 00 05 :19
B110 05 05 00 00 00 05 00 00 00 00 00 05 00 00 00 05 :19
B120 05 00 00 00 05 00 00 0A 00 00 05 00 00 00 05 05 :23
B130 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 00 00 :46
B140 39 59 41 51 58 57 03 00 00 00 04 04 04 04 04 04 :EE
B150 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 00 00 00 00 00 00 :28
B160 00 00 01 00 00 00 00 04 04 00 00 00 00 00 00 00 :09
B170 00 00 00 00 00 00 04 04 04 04 04 04 04 00 0A 00 :26
B180 04 04 04 04 04 04 00 00 00 00 00 04 00 00 00 04 :20
B190 00 00 00 00 00 00 00 00 04 04 00 02 00 04 04 :12
B1A0 00 00 00 00 00 00 00 00 04 00 00 00 00 00 04 00 :08
B1B0 00 00 00 00 00 04 04 04 00 00 00 00 00 04 04 04 :18
B1C0 00 00 04 04 04 00 00 00 00 00 00 00 00 00 04 04 :14
B1D0 04 04 00 00 00 00 00 00 06 00 07 00 00 00 00 04 :19
B1E0 04 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 04 04 :0C
B1F0 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 00 00 :38
------------------------------------------------------
Sum: 61 73 5C 6B 72 71 18 23 1F 1A 21 1A 13 11 27 28 :A3
```

```
Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
B200 39 58 49 45 48 59 03 00 00 00 05 05 05 05 05 05 :E1
B210 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 00 00 00 00 00 00 :32
B220 00 00 00 00 00 00 00 05 05 00 00 00 00 01 00 05 :10
B230 00 00 00 00 00 00 05 05 00 00 00 00 00 00 05 00 :0F
B240 00 00 00 00 00 05 05 00 00 00 00 00 00 05 00 00 :0F
B250 00 00 00 00 05 05 00 00 00 00 00 00 05 0A 00 00 :19
B260 00 00 00 05 05 00 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 :3C
B270 05 00 05 05 00 00 00 00 00 00 05 00 00 00 00 00 :14
B280 00 05 05 00 00 00 06 00 00 05 00 00 00 00 00 00 :15
B290 05 05 00 00 00 00 02 00 05 00 00 00 00 00 00 05 :16
B2A0 05 00 00 07 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 05 05 :16
B2B0 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 00 00 :46
B2C0 39 57 51 53 51 56 03 00 00 00 04 04 04 04 00 04 :F2
B2D0 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 00 00 04 00 04 00 :30
B2E0 00 00 00 00 00 00 00 04 04 01 00 04 00 04 00 00 :11
B2F0 00 00 00 00 00 00 04 04 00 00 04 00 04 04 04 00 :18
------------------------------------------------------
Sum: 8F C7 B2 B7 81 C7 2F 25 21 19 1C 17 20 2B 1C 1D :7C
```

```
Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
B300 04 04 00 04 04 04 04 00 00 04 00 00 00 04 00 00 :20
B310 00 00 04 00 00 04 00 00 04 00 00 00 04 00 00 00 :10
B320 00 04 00 00 04 00 00 04 00 00 00 04 00 00 02 00 :12
B330 04 00 00 04 00 00 04 00 00 00 04 00 00 00 00 04 :14
B340 00 00 04 06 00 04 00 04 04 04 00 00 00 00 04 04 :22
B350 04 04 00 00 04 04 04 0A 00 00 00 00 00 00 00 04 :22
B360 04 00 00 00 00 00 00 00 00 00 09 00 00 00 04 04 :15
B370 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 00 00 :38
B380 39 54 58 47 41 51 03 00 00 00 05 05 05 05 05 05 :DF
B390 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 00 00 00 00 00 00 :32
B3A0 00 00 00 00 00 05 01 05 05 00 05 05 05 05 05 05 :2E
B3B0 05 05 05 00 05 00 05 05 00 05 00 00 00 00 00 00 :23
B3C0 00 05 00 05 00 05 05 00 05 00 05 05 05 05 05 00 :32
B3D0 05 00 05 00 05 05 00 05 00 05 00 00 00 05 00 05 :28
B3E0 00 05 00 05 05 00 05 00 05 0A 00 00 00 00 05 00 :28
B3F0 05 00 05 05 00 05 00 05 05 05 05 05 05 05 00 05 :3C
------------------------------------------------------
Sum: 61 78 78 6D 65 7E 28 2F 25 2A 25 1C 1C 21 1E 24 :07
```

```
Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
B400 06 05 05 00 05 00 00 00 00 00 00 00 00 00 05 00 :1A
B410 05 05 00 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 00 05 :46
B420 05 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 05 05 :0F
B430 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 00 00 :46
B440 39 58 46 42 44 57 03 00 00 00 05 05 05 05 05 05 :D5
B450 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 00 00 05 00 00 00 :37
B460 00 00 00 00 00 00 00 05 05 00 00 05 00 00 00 00 :0F
B470 00 00 00 00 00 00 05 05 00 00 05 00 00 05 05 05 :1E
B480 05 05 05 00 00 05 05 00 00 05 00 00 05 0A 00 00 :2D
B490 00 05 00 00 05 05 00 00 05 00 00 05 00 00 00 00 :19
B4A0 05 00 00 05 05 08 00 05 00 00 00 09 00 00 00 05 :2A
```

PiOPiO

▶ウッフッフッ国立大も受かったことだし，PiOPiOで再び(前はボツばかり)投稿し始めよーとするSNAです。　みなさ～ん Prologは面白い！どなたかA.I. に興味ある人いませんか？おっとところでMZ―2000/2500用ホバーアタックの下の数字(何っていうの？)の内容はアタッカ―C6F9Hキャリア―C6E4H(何？知ってる？)だよん．私はウサバラシとモビルスーツ戦を楽しんでます．あとは次の画面がほしーところだね！　(感性の起伏が激しい加藤“ジェーシュクちゃん♡”誠一郎with F・R)

リスト3 Bon Bonマシン語リスト

```
B480 00 00 05 05 00 00 05 00 00 00 00 00 02 00 05 00 :16
B4C0 00 05 05 00 00 05 05 05 05 05 05 05 05 05 00 00 :37
B4D0 05 05 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 05 :0F
B4E0 05 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 00 00 00 05 05 :10
B4F0 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 00 00 :46
--------------------------------------------------------
Sum: 6C 85 69 60 67 82 2B 28 23 1E 1F 2C 25 28 1E 23 :10

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
B500 39 49 45 50 50 48 05 00 00 00 04 04 04 04 04 04 :CF
B510 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 00 00 04 00 00 04 :30
B520 00 00 00 00 00 00 0A 04 04 00 00 04 00 00 00 00 :16
B530 00 00 00 00 00 00 04 04 00 00 04 00 00 00 00 06 :12
B540 04 04 04 04 04 04 04 00 00 04 00 00 00 00 00 00 :20
B550 00 00 00 00 04 04 00 01 04 00 00 00 02 00 00 00 :0F
B560 00 00 00 04 04 00 00 00 00 00 04 00 00 04 04 04 :18
B570 04 04 04 04 00 00 00 00 08 04 00 00 00 09 00 00 :25
B580 00 04 04 04 04 04 00 00 04 00 07 00 00 00 00 00 :1F
B590 04 04 00 00 00 00 00 04 00 00 00 04 00 00 00 04 :14
B5A0 04 00 00 00 00 00 04 00 00 00 04 00 00 00 04 04 :14
B5B0 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 00 00 :38
B5C0 39 57 4F 53 4C 54 03 00 00 00 05 05 05 05 05 05 :F3
B5D0 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 00 05 00 00 00 00 :37
B5E0 00 00 00 00 00 05 00 05 05 07 05 00 05 05 05 00 :2A
B5F0 05 05 05 00 05 06 05 05 00 05 00 05 02 00 00 00 :30
--------------------------------------------------------
Sum: 94 C2 B2 C0 BE C3 30 24 26 21 25 1F 1A 1F 16 1F :96

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
B600 00 05 00 05 00 05 05 00 05 00 05 00 05 05 05 00 :2D
B610 05 00 05 00 05 05 00 05 00 05 00 00 00 00 00 05 :23
B620 00 05 00 05 05 00 05 00 05 00 00 0A 00 01 05 00 :29
B630 05 00 05 05 00 05 00 05 05 05 05 05 05 05 00 05 :3C
B640 00 05 05 00 05 00 00 00 00 00 00 00 00 00 05 00 :14
B650 05 05 00 05 05 05 05 05 00 05 05 05 05 05 00 05 :41
B660 05 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 05 05 :0F
B670 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 05 00 00 :46
--------------------------------------------------------
Sum: 19 19 14 19 19 19 14 14 14 14 14 19 14 15 14 14 :5F
```

PiOトピックス

コミック マーケット

●みえっと 小春

今年ももうすこしで夏休み，夏休みと言えばもう恒例のコミックマーケットですね(少々苦しいかな…)．最近どうやってコミケに行くのか？どういうものなのか？という質問が多くなってきたので今回はその事について説明なんかをしちゃいます．PiOでも内容については何度かふれていますが，簡単に言ってしまえば『同人誌の縁日』みたいなものです．う～ん言いえて妙だ．SF・ろりこん・アニメ・オリジナル・漫画・特撮・マイコンなどをそれぞれまとめた(？)手作りの本が晴海の国際貿易センターで，出店のようにずらっと並んで売られているのです．

もともとコミケはそれだけの事なのですが，中にはこのお祭りさわぎに便乗して自分の好きなアニメやマンガに出てくる者の格好をそのまま真似してあるき回る人とか，いきなり会場で特撮ヒーローショーを披露してくれるお兄さんや，あっこれ異常言うのは危険だから止めておこうっと．

そんな訳でとにかくこの日一日だけは異次元世界にいられる気分も楽しめてしまうんですネ．会場までは，当日朝7時より東京駅八重洲口からコミケ直通バスが出ていますがのんびりでかけると館内に入るまでずいぶん並んでいるので(多い時は約3万人☆)半日以上空の下で順番を待つ事になって終了間近になってからやっと入れるなんてことになりかねないので気をつけましょう♡．

とにかく百聞を一見に如ずです．きっとあなたの人生観が変わってしまうでしょう(ああ私も他人に言えるくらいになってしまったのね，悲しいわ)．今回は，加えてAGF主催の喫茶店とアニメ『天空の城・ラピュタ』公開イベントなど，内容も盛り沢山です．さらに付け加えると(本当は，これが一番言いたかったりするのよ，あははっ…)新館2F入ってすぐ右のWの1Aでは，誰かさんがPiOなイラストによく出てくる人達を集めて作った『どろういんぐCLUB②MIXべじたぶる』や個人誌の『ほってんらんど②』なんかも売っているので気がむいたら是非きてくださいね．

きっとPiOからも誰かがくるかもしれませんよ，えっ？誰とはいいませんよ，私はJさんとかK_3さんとかが来るかしらなんて絶対に予想なんかしません！よ，うむむ…．

■日時
1986年8月10日　日曜日
10時開場
■場所
晴海国際貿易センター
西館，新館1・2F

それでは当日おあいしましょう．担当は，いつも妖気なみえっと小春でした(しかし私はいったい何をしているんだろう，不安)．

PC-6000シリーズ
N60-BASIC

スモール・ワールドIII

SMALL WORLD III

■松沢 敬

```
SMALL.WORLD 3
VIT・・・ 9   10 |WORLD= 1
STR・・・ 10     |   X= 9
EXP・・・ 0      |   Y= 1
S.P・・・ 1  %   |
LEV・・・ 5   5  |FOOD= 26
ENEMY | GOBLIN:V= 29:R= 28
— ENEMY APPEAR —
[F]・FIGHT  [S]・SPELL  [A]・AWAY
[T]・TALK
```

魔王デーモンを倒し平和を取り戻したのもつかの間，今度は暗黒次元からやってきた大魔王ギルアデスによって，ここSMALL WORLDは支配されてしまった．

ギルアデスは自分の要塞を暗黒次元に持っており，SMALL WORLDからギルアデスの要塞へ行くには亜空次元に存在する大迷宮を通らねばならない．

魔王デーモンを倒し英雄となったあなたは，大魔王ギルアデスを倒すべく再び旅立つのだった….

■プログラム・インフォメーション

モード	2
ページ数	1
言語	N60-BASIC(2本)
面白さ	！！！！
動き・操作性	→→→
サウンド	♪♪
編集部評	前作より世界が増えて，ますます面白くなりましたね．画面表示をもっと工夫してみてください．(Ti)

出発前夜

モードを2(RAM32K)，ページ数を1に設定し，**リスト1**，**リスト2**を順番に入力してセーブしてください．

リストは数字軍団の連続で，まだパソコン初心者の方は，「おや，これはかの有名なマシン語ではないかいな？」なーんて思ったりするかも知れませんが，すべてマップ・データですので安心して入力してください．

表1 魔法

名称	必要レベル	内容	コマンドの区別
UP VITALITY. 1	5	生命力を1回復させる	①
DRY UP WATER	10	自分のまわり3×3の水を干上がらせる	①
UP VITALITY. 2	20	生命力を2回復される	①
UP VITALITY. 5	40	生命力を5回復させる	①
FIRE BALL	70	敵を火球で襲う	②
ICE STORM	100	敵を冷気で襲う	②
UP VITALITY.10	120	生命力を10回復させる	①
MIRROR IMAGE	140	分身する(ダメージが通常の1/2になる)	②
SUPER FIRE BALL	160	敵を巨大な火球で襲う	②
FLASH	180	敵に閃光を放ち目くらましをかけ一定時間攻撃を止める	②
UP VITALITY.15	180	生命力を15回復させる	①
UP VITALITY	220	生命力を30回復させる	①
SUPER ICE STORM	220	敵を強力な冷気で襲う	②

注：どの魔法でも使えばある程度レベルを消費する

表2 薬

名称	回復レベル	主にもらえる世界
Red Medicine	1	WORLD 1
Blue Medicine	2	WORLD 2
Silver Medicine	5	WORLD 2
Gold Medicine	10	WORLD 3

表3 敵が使う魔法

名称	内容
BLUE SPELL	生命力を吸収する(上限値も下がる)
RED SPELL	力を吸収する
WHITE SPELL	魔力値を吸収する(上限値も下がる)

旅立ち

リスト1をロード後RUNすると，タイトル表示後しばらくしてリスト2をロードします．リスト2のロードが終了しましたら，再びRUNしてください．

さあ，ゲーム・スタートです．

キーコマンド1(敵がいないとき)

カーソル・キー：4方向移動．

[L]：自分の武装(剣，よろい，盾)を見る．

[I]：持ち物(食糧の数，お金，タブレット，リング，薬，その他)を表示する．

[S]：魔法を使う(ここでは**表1**の①のみ使用可能)．

[D]：薬を飲む(**表2**参照)．

[R]：休憩する(敵がなかなか出現しないときに使用するとよい)．

[SHIFT]+[D]：自殺する．

キーコマンド2(敵と出会ったとき)

図 全体画面

```
SMALL WORLD 3
VIT…150 150          |      |WORLD= 2
STR…170              |      |  X= 3
EXP…60          ❶    |  ❷   |❸ Y=12
S.P……66%             |      |FOOD=180
LEV…195 195          |      |
ENEMY  ❹
COMMAND
        ❺
```

❶：自分の各データ
VIT……生命力(これが0以下になると死んでしまう．右側の数字が上限で最大値は200)
STR…力(これが大きいほど強い．最大値は250)
EXP…経験値(敵を倒すごとに10または20ずつ上昇)
S.P……防御力(これが大きくなればなるほど受けるダメージが減る)
LEV…魔力値(これが大きくなると強い魔法を使うことができるようになる．右側の数字が上限で最大値は250)

❷：マップ(自分を中心として5×5の範囲を表示)
❸：現在地と残りの食糧数を表示
❹：敵の各データを表示
❺：メッセージを表示

表4 マップのキャラクタ

キャラクタ	意味	データの数字
#	壁	01
～	水	02
スペース	道	00

表5 各マップを格納しているアドレス

マップ名	アドレス
WORLD 1(地形)	E800～E8FF
(物)	E900～E9FF
(敵)	EA00～EAFF
WORLD 2(地形)	EB00～EEFF
(物)	EF00～F2FF
(敵)	F300～F6FF
WORLD 3(地形)	F700～F7FF
(物)	F800～F8FF
(敵)	F900～F9FF

表6　行番号マップ

行番号	内　　容
全　体	
110〜	初期設定
260〜	メイン・ルーチン
1530〜	各サブルーチン
7240〜	データ群
メイン部	
270〜	画面に自分のデータを書く
570	自分のいる所に何があるか？
580〜	敵発生か？
640〜	コマンド入力
1480〜	各サブルーチンへ飛ばす

F：敵と武器で戦う.

S：魔法を使う(ここでは表1の②のみ使用可能).

T：敵と話す(話すといっても敵からの返事しか表示されません. 話しのわかる敵なら無用な争いをさけることができます. また1回話すともうその敵とは話せません).

A：敵から逃げる(逃げられるときと逃げられないときがあります. 逃げられないときはダメージを受けてしまいます).

キーコマンドはこのような感じになっています.

次に簡単なゲームの進め方について書きます.

まず, あなたはWORLD 1 (あなたの国であるSMALL WORLD)からスタートします. ここにはいろいろな所にお金が落ちていますので, それを見つけ, 武器を買ったり, 食糧を買ったりすることができます.

WORLD 1で自分がある程度強くなったら, ある所へ行ってWORLD 2へワープしてください. さてWORLD 2 (大迷宮)にはいろいろなナゾが隠されています. さあ, あなたはこのナゾを解き, WORLD 3 (ギルアデスの要塞)へ行くことができるでしょうか？

注意することとしては, トラップはもちろんですが, 敵の中にも魔法を使う者(5種)がいるということです. 魔法を使う敵はこちらがダメージを受けたときに魔法(表3)を使って攻撃してきますから, なるべくダメージを受けないようにすることです.

表7　変数表

変数名	内　　容
A, B, C, D, I, U, A( )	ループなど
D(0〜4)	自分の各データ
DU	VITの上限
DS	LEVの上限
Q(0), Q(1)	防御力
M(0〜2)	各マップの先頭番地
M1(0〜2)	各マップの自分のいる所の番地
M2(0〜2)	各マップの自分のいる所の値
M	M2(1)を格納
X, Y	自分のいる所
XM, YM	X, Y座標の最大値
F	食糧の数
H(0〜3)	進める方向フラグ
S	STICK
J	落ちているコインをいくつ拾ったか
CO(0〜19)	落ちているコインのCREDIT
CO	持っている金額
TF	修行フラグ(To Fighter)
TW	修行フラグ(To Magician)
AM	神様用フラグ
BS	マップの広さ

変数名	内　　容
W	ワールド
EN$(0〜23), S(0〜23), V(0〜23), SL(0〜23)	敵用
T$(1〜8), TS(1〜8), IT	剣用
S$(1〜8), SS(1〜8), IS	盾用
M$(1〜8), MS(1〜8), IM	よろい用
L$(0〜12), L(0〜12)	魔法用
TA$(0〜2), TA(0〜2)	タブレット用
R$(0〜5), R(0〜5)	リング用
G$(0〜5), G(0〜5)	いろいろなもの用
E$(0〜3), E(0〜3)	薬用
KE$, KS, KV	敵データ格納
Z	敵のナンバー
FM	敵のパワー
FI	自分のパワー
DA	ダメージ
IR	ミラーイメージ用フラグ
DE	デビル・ゾーン用フラグ
TT	敵と闘っているかフラグ
P	敵出現ルーチン・パス用フラグ
S$	スペース(32コ)
S1$	スペース(24コ)
JV	フラッシュ用
GI	ギルアデス用フラグ
SW$(0〜2)	敵が使う魔法の名称

戦い終わって…

しかしRPGというのはデバッグが大変なものですね. 本当に骨が折れます. ハイ.

本当に最後になりましたが,「SMALL WORLDII」をプレイしてくれた方ありがとうございました. 私は「SMALL WORLDIV」も作ろう(受験が終わってからですが)と思っていますので, 気長に待っていてください.

それでは, また会う日まで, さようならぁぁっ!!

へっへっへ, もうけもうけ

```
━━━ SMALL.WORLD 3 ━━━
VIT... 10  10  ######  WORLD= 1
STR... 10      ###         X= 1
EXP... 0       ###o        Y= 2
S.P... 0  %    ###
LEV... 5   5   ###     FOOD= 29
ENEMY
━ COIN ━
* 246 CREDIT. の、おかねをみつけました。
```

◘参考文献

1) "PC-6000ノートNo.1", アスキー
2) "PiOパーツ(ミュージック)", PiO

PiO

リスト1　SMALL WORLDIII　BASICリストI

```
10 REM ┌── SMALL・WORLD  3 ──┐
20 REM |                    |
30 REM |~ The Fortress      |
40 REM |       of GILADESS ~|
50 REM |                    |
60 REM └── By T.MATSUZAWA ──┘
70 REM
80 SOUND0,0:SOUND1,2:SOUND2,2:SO
UND3,2
90 SOUND8,10:SOUND9,10
100 SCREEN 1,1,1:CONSOLE 0,16,0,
0:CLS:CLEAR 50,&HC000:POKE &HFD8
C,3
110 REM ── TITLE ──
120 RESTORE 3330
130 SCREEN 4,3,1:COLOR 1,0,2:POK
E &HFD92,2:CLS
140 READ A,B,C,D:LINE (A,B)-(C,D
),4
150 READ A,B:IF A=-1 THEN 140
160 IF A=-2 THEN 180
170 LINE -(A,B),4:GOTO 150
180 READ A,B,C:IF A<0 THEN 200
190 PAINT (A,B),C,4:GOTO 180
200 POKE &HFD92,3:LOCATE 1,11:PR
INT "~ The Fortress"
210 LOCATE10,12:PRINT "of GILADE
SS ~"
220 LOCATE 0,14:PRINT "Programme
d By Takashi.M"
230 COLOR 0:LOCATE 2,13:PRINT "*
 For PC-6001(32k) *"
240 SCREEN ,,3
250 REM ── せってい しなおし ──
260 CLEAR 50,&HE800:POKE &HFD8C,
1
270 REM ── MAP DATA よみこみ ──
280 RESTORE 360
290 FOR I=&HE800 TO &HF9FF
300 READ A:POKE I,A
310 NEXT
320 REM ── MAIN PROGRAM ロード ──
330 SCREEN ,1,1:COLOR 1:LOCATE4,
7:PRINT "Now loading MAIN PROGRA
M."
340 LOCATE 10,9
350 CLOAD:END
360 REM ── MAP 1 (1) ──
370 DATA 0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,1
,0,0,1,0
380 DATA 0,0,0,0,0,0,0,1,1,1,1,1
,0,1,1,2
390 DATA 0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0
,0,0,1,2
400 DATA 0,0,0,0,0,1,0,1,0,0,0,1
,1,0,1,0
410 DATA 2,2,0,0,0,1,0,1,0,0,0,1
,0,0,1,0
420 DATA 2,2,0,0,0,1,0,1,1,1,0,1
,1,1,1,2
430 DATA 2,2,2,2,2,1,0,0,0,1,0,0
,0,0,1,2
440 DATA 2,2,2,2,2,1,0,0,0,1,0,0
,0,0,1,2
450 DATA 2,2,2,2,2,1,1,1,1,1,1,1
,1,1,1,2
460 DATA 2,2,2,2,2,2,0,0,0,0,0,0
,2,2,2,2
470 DATA 2,2,2,2,1,1,1,1,1,1,1,1
,1,1,2,2
480 DATA 1,1,1,2,1,0,0,0,0,0,0,1
,0,1,2,2
490 DATA 0,0,0,0,1,0,1,1,1,1,0,1
,2,1,2,2
500 DATA 0,1,1,1,1,0,0,0,0,1,0,0
,0,1,2,2
510 DATA 0,0,0,0,1,1,1,1,0,1,2,1
,0,1,2,2
520 DATA 0,0,0,0,2,2,2,2,2,1,0,1
,0,1,2,0
530 REM ── MAP 2 (1) ──
540 DATA 0,32,0,0,33,0,0,0,33,0,
28,0,0,26,0,29
550 DATA 33,0,0,0,0,0,25,0,0,0,0
,0,0,0,0,34
560 DATA 0,0,33,0,0,0,0,0,0,0,33
,0,27,0,0,0
570 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,28,29,0
,0,0,0,0,0
580 DATA 0,0,0,0,33,0,0,0,0,0,0,
```

PiO PiO

▶5月号p.152のラーメンしょうゆさんへ. 私もアドベンチャーブックで戦いを避けるンです. でもこれは病気じゃなくて, 戦うとほとんどやられちゃうンです. さいころをふるコツなどあるのでしょうか. うーん？？　(キャピキャピたっちゃん)

リスト1　SMALL WORLDIII　BASICリストI

```
0,25,0,0,0
590 DATA 0,0,33,0,0,0,26,0,0,0,2
6,0,0,0,0,0
600 DATA 34,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,33,0,0
610 DATA 0,33,0,33,0,0,33,28,27,
0,29,27,28,25,0,33
620 DATA 33,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0
630 DATA 0,33,0,0,0,0,0,0,33,0,0
,33,0,0,0,0
640 DATA 34,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,38,0
650 DATA 0,0,0,0,0,33,0,0,0,0,0,
0,31,0,0,0
660 DATA 0,33,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,35,0,33,0
670 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,30,
0,0,0,0,35
680 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,37,0,0,0
690 DATA 0,0,33,0,0,0,0,34,0,0,3
0,0,31,0,0,42
700 REM — MAP 3 (1) —
710 DATA 2,2,2,2,4,4,4,4,4,4,4,4
,4,4,4,4
720 DATA 2,2,2,2,4,4,4,4,4,4,4,4
,4,4,4,4
730 DATA 2,2,2,2,4,4,4,4,4,4,4,4
,4,4,4,4
740 DATA 2,2,2,2,4,4,4,4,4,4,4,4
,4,4,4,4
750 DATA 2,2,2,2,4,4,4,4,4,4,4,4
,4,4,4,4
760 DATA 2,2,2,2,4,4,4,4,4,4,4,4
,4,4,4,4
770 DATA 2,2,2,2,4,4,4,4,4,4,4,4
,4,4,4,4
780 DATA 2,2,2,2,4,4,4,4,4,4,4,4
,4,4,4,4
790 DATA 2,2,2,2,4,4,4,4,4,4,4,4
,4,4,4,4
800 DATA 2,2,2,2,4,4,4,4,4,4,4,4
,4,4,4,4
810 DATA 6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6
,6,6,6,6
820 DATA 6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6
,6,6,6,6
830 DATA 6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6
,6,6,6,6
840 DATA 6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6
,6,6,6,6
850 DATA 6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6
,6,6,6,6
860 DATA 6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6,6
,6,6,6,6
870 REM — MAP 1 (2) —
880 DATA 0,0,2,2,1,2,2,2,1,0,1,0
,0,0,0,1
890 DATA 0.1,0,1,0,1,0,0,0,1,0,0
,1,0,1,0
900 DATA 0,1,1,0,1,2,1,0,1,0,0,0
,0,0,0,1
910 DATA 0,1,2,1,0,1,0,0,0,1,0,0
,1,0,1,0
920 DATA 2,1,0,1,0,2,1,1,1,0,1,1
,1,1,0,1
930 DATA 0,1,2,1,0,1,1,1,1,1,0,0
,1,0,1,0
940 DATA 2,1,0,1,1,2,1,0,0,0,0,0
,0,1,0,1
950 DATA 0,1,2,1,0,0,0,0,0,1,0,0
,1,0,1,0
960 DATA 0,1,0,1,0,2,1,1,1,1,0,1
,0,1,0,1
970 DATA 0,1,2,1,1,1,1,1,0,1,1,1
,0,0,0,0
980 DATA 0,0,0,1,1,1,1,0,0,0,0,1
,0,1,1,1
990 DATA 0,1,2,1,0,0,0,1,0,1,0,1
,0,1,1,1
1000 DATA 0,1,0,0,1,0,1,0,0,0,0,
1,0,1,0,0
1010 DATA 0,1,2,1,0,1,0,1,0,1,2,
1,0,0,0,0
1020 DATA 0,1,1,1,1,0,1,0,1,1,1,
1,1,1,0,1
1030 DATA 1,1,2,1,0,1,0,0,0,1,2,
1,1,1,1,0
1040 DATA 0,1,0,0,2,2,2,0,0,0,0,
0,0,1,0,1
1050 DATA 2,2,2,1,1,1,1,1,0,1,0,
1,0,0,0,0
1060 DATA 0,1,0,1,1,2,1,1,1,1,1,
1,0,1,0,1
1070 DATA 0,1,2,0,0,0,0,1,0,1,1,
1,0,1,1,1
1080 DATA 0,0,0,0,1,2,2,2,1,0,1,
0,0,1,0,0
1090 DATA 0,1,1,1,1,1,1,1,0,1,0,
0,0,0,0,0
1100 DATA 1,1,1,0,1,0,1,2,1,0,1,
0,1,1,1,1
1110 DATA 1,1,0,0,0,1,0,1,0,0,1,
1,1,0,1,1
1120 DATA 0,0,1,0,1,0,1,0,1,0,1,
0,1,0,0,0
1130 DATA 0,1,0,1,2,1,0,1,0,1,0,
0,0,1,0,0
1140 DATA 0,1,1,1,1,1,1,1,1,0,1,
0,1,0,1,1
1150 DATA 0,1,0,1,2,1,2,1,0,1,1,
1,1,1,0,0
1160 DATA 0,0,1,0,0,0,0,0,1,0,1,
0,1,0,0,0
1170 DATA 1,0,0,1,2,2,2,1,2,2,2,
2,0,1,0,0
1180 DATA 0,0,0,0,0,1,0,0,1,0,1,
0,1,0,1,1
1190 DATA 1,1,1,1,2,1,2,1,2,1,1,
1,0,1,1,1
1200 DATA 1,1,1,1,0,1,1,1,1,0,1,
0,1,0,1,0
1210 DATA 0,0,0,1,2,1,2,1,2,1,0,
0,0,1,2,0
1220 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,
0,1,0,1,0
1230 DATA 1,1,1,1,2,1,2,1,2,1,1,
1,1,2,2,2
1240 DATA 1,1,1,1,0,1,1,1,1,1,1,
0,1,2,2,2
1250 DATA 2,2,2,2,2,1,0,1,2,2,2,
2,2,2,1,1
1260 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,1,1,1,1
1270 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,
1,1,1,2,0
1280 DATA 0,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,
1,1,0,1,0
1290 DATA 1,0,1,2,2,2,2,2,2,1,0,
0,0,2,2,2
1300 DATA 0,2,2,2,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,1,2
1310 DATA 1,0,1,2,2,2,2,2,2,1,0,
0,1,1,1,1
1320 DATA 1,1,1,2,1,1,1,1,2,1,1,
1,1,1,0,1,2
1330 DATA 1,0,1,2,2,2,2,2,2,1,0,
0,0,0,0,0
1340 DATA 0,1,2,2,1,0,1,2,2,2,2,
0,1,0,1,2
1350 DATA 1,0,1,2,2,0,2,2,2,1,1,
0,1,1,1,0
1360 DATA 0,1,2,1,1,0,1,2,1,2,1,
1,1,0,1,2
1370 DATA 1,0,1,2,2,2,2,2,2,1,0,
0,0,0,0,0
1380 DATA 0,1,2,2,0,0,1,2,2,2,1,
2,0,0,1,0
1390 DATA 1,0,1,2,2,2,2,2,2,1,0,
1,0,1,0,1
1400 DATA 0,0,2,1,1,1,1,1,1,2,2,
2,1,1,1,1
1410 DATA 1,0,1,2,2,2,2,2,2,1,0,
0,0,0,0,0
1420 DATA 0,1,2,2,0,0,0,0,1,2,1,
2,1,0,1,0
1430 DATA 0,0,1,1,1,2,2,2,2,1,1,
0,1,0,1,0
1440 DATA 0,1,2,1,1,1,1,1,0,1,0,1,
0,1,0,1,1
1450 DATA 1,1,1,2,1,2,2,2,2,1,2,
2,2,2,2,2
1460 DATA 0,1,0,1,0,0,1,0,1,0,1,
0,0,0,1,2
1470 DATA 2,2,2,2,1,2,2,2,2,1,2,
2,2,2,2,2
1480 DATA 0,1,0,1,1,0,1,1,1,0,1,
0,1,1,1,0
1490 DATA 0,2,2,2,1,2,2,2,2,1,2,
2,2,2,2,2
1500 DATA 0,1,0,0,0,0,0,0,0,0,1,
0,0,0,1,0
1510 DATA 0,2,2,2,1,2,2,2,2,1,0,
0,0,0,0,0
1520 REM — MAP 2 (2) —
1530 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,36,0,0
1540 DATA 15,0,17,0,0,0,21,0,0,0
,21,0,0,18,0,19
1550 DATA 0,0,0,4,0,0,0,2,0,0,0,
0,0,0,0,0
1560 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,22,0,0
,0,0,0,0,0
1570 DATA 0,0,35,0,3,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0
1580 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0
1590 DATA 0,0,0,0,0,0,0,6,0,0,0,
0,0,0,0,0
1600 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,20
,0,0,0,0,0
1610 DATA 0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,9,0
1620 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0
1630 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,39,39,
0,0,0,0,0,0
1640 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,22
,0,0,0,0,0
1650 DATA 38,0,0,8,0,4,0,0,39,39
,0,0,7,0,0,0
1660 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,38
1670 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0
1680 DATA 0,0,0,0,13,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0
1690 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0
1700 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,23
,0,0,0,0,0
1710 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0
1720 DATA 0,0,0,0,0,0,16,0,0,0,0
,0,0,0,0,0
1730 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,7,0,
0,0,0,0,0
1740 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,19
1750 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,38,0
,0,0,0,0,0
1760 DATA 0,0,0,0,0,0,13,0,0,0,0
,0,0,0,0,0
1770 DATA 0,5,0,0,0,5,0,1,0,0,0,
0,0,0,41,0
1780 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,23
,0,24,0,38,0
1790 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0
1800 DATA 2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0
1810 DATA 0,0,0,8,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0
1820 DATA 0,11,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,24
1830 DATA 0,0,0,0,0,0,0,6,0,0,0,
0,0,0,0,0
1840 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0
1850 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0 0,0,0
1860 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,18
,0,0,0,0,20
1870 DATA 35,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0
1880 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0
1890 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0
1900 DATA 0,0,0,0,0,0,12,0,0,0,0
```


▶レベッカの「ラズベリー・ドリーム」を聞きながら，ひたすらペンを走らせる，晴れてPWG会員となった十円大仏です．これが載るころにはヒットしてるだろうなー．美里も「Teenage Walk」でぐわんぶわらなくてわっ！と狂ったところで，種ともこ先生がんばれっ！じゃなかった，そうそう，ハレーすいせい(漢字わかんねーんだよこれが)のことでした．もうこれだけ書いたから，この文をPiO読者のみなさんにおめにかけることもないと思ったのでむちゃくちゃ書く．世間では「はれいスイセイ」と口々に叫

```
,0,0,0,0,0
1910 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0
1920 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,11
1930 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,38,0,12
1940 DATA 0,14,0,0,0,0,0,0,35,0,
0,0,0,0,0,0
1950 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0
1960 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0
1970 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0
1980 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0
1990 DATA 3,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
35,0,0,0,0
2000 DATA 0,0,0,0,0,17,0,0,0,0,0
,40,0,40,0,0
2010 DATA 0,0,0,0,0,0,0,36,0,0,0
,0,0,0,0,0
2020 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0
2030 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,14
2040 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,40
,0,0,0,40,0
2050 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0
2060 DATA 0,0,0,36,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0
2070 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,15
2080 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,40,0,40
2090 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,38
2100 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
38
2110 DATA 0,0,0,0,36,0,0,10,0,0,
0,0,0,0,0,0
2120 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0
2130 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0
2140 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0
2150 DATA 9,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,10,0,16
2160 DATA 0,0,0,38,0,0,0,0,38,0,
36,0,0,0,0,42
2170 REM ── MAP 3 (2) ──
2180 DATA 8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,
8,8,8,12,12
2190 DATA 12,12,12,12,12,12,12,1
2,12,12,18,18,18,18,18,18
2200 DATA 8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,
8,8,8,12,12
2210 DATA 12,12,12,12,12,12,12,1
2,12,12,18,18,18,18,18,18
2220 DATA 8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,
8,8,8,12,12
2230 DATA 12,12,12,12,12,12,12,1
2,12,12,18,18,18,18,18,18
2240 DATA 8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,
8,8,8,12,12
2250 DATA 12,12,12,12,12,12,12,1
2,12,12,18,18,18,18,18,18
2260 DATA 8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,
8,8,8,12,12
2270 DATA 12,12,12,12,12,12,12,1
2,12,12,18,18,18,18,18,18
2280 DATA 8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,
8,8,8,12,12
2290 DATA 12,12,12,12,12,12,12,1
2,12,12,18,18,18,18,18,18
2300 DATA 8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,
8,8,8,12,12
2310 DATA 12,12,12,12,12,12,12,1
2,12,12,18,18,18,18,18,18
2320 DATA 8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,
8,8,8,12,12
2330 DATA 12,12,12,12,12,12,12,1
2,12,12,18,18,18,18,18,18
2340 DATA 8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,
8,8,8,12,12
2350 DATA 12,12,12,12,12,12,12,1
2,12,12,18,18,18,18,18,18
2360 DATA 8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,
8,8,8,12,12
2370 DATA 12,12,12,12,12,12,12,1
2,12,12,18,18,18,18,18,18
2380 DATA 8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,
8,8,8,12,12
2390 DATA 12,12,12,12,12,12,12,1
2,12,12,18,18,18,18,18,18
2400 DATA 8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,
8,8,8,12,12
2410 DATA 12,12,12,12,12,12,12,1
2,12,12,18,18,18,18,18,18
2420 DATA 8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,
8,8,8,12,12
2430 DATA 12,12,12,12,12,12,12,1
2,12,12,18,18,18,18,18,18
2440 DATA 8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,
8,8,8,12,12
2450 DATA 12,12,12,12,12,12,12,1
2,12,12,18,18,18,18,18,18
2460 DATA 8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,
8,8,8,12,12
2470 DATA 12,12,12,12,12,12,12,1
2,12,12,18,18,18,18,18,18
2480 DATA 8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,
8,8,8,12,12
2490 DATA 12,12,12,12,12,12,12,1
2,12,12,18,18,18,18,18,18
2500 DATA 8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,
8,8,8,12,12
2510 DATA 12,12,12,12,12,12,12,1
2,12,12,18,18,18,18,18,18
2520 DATA 10,10,10,10,10,10,10,1
0,10,10,10,10,10,10,14,14
2530 DATA 14,14,14,14,14,16,16,1
6,16,16,18,18,18,18,18,18
2540 DATA 10,10,10,10,10,10,10,1
0,10,10,10,10,10,10,14,14
2550 DATA 14,14,14,14,14,16,16,1
6,16,16,18,18,18,18,18,18
2560 DATA 10,10,10,10,10,10,10,1
0,10,10,10,10,10,10,14,14
2570 DATA 14,14,14,14,14,16,16,1
6,16,16,18,18,18,18,18,18
2580 DATA 10,10,10,10,10,10,10,1
0,10,10,10,10,10,10,14,14
2590 DATA 14,14,14,14,14,16,16,1
6,16,16,20,20,20,20,20,20
2600 DATA 10,10,10,10,10,10,10,1
0,10,10,10,10,10,10,14,14
2610 DATA 14,14,14,14,14,16,16,1
6,16,16,20,20,20,20,20,20
2620 DATA 10,10,10,10,10,10,10,1
0,10,10,10,10,10,10,14,14
2630 DATA 14,14,14,14,14,16,16,1
6,16,16,20,20,20,20,20,20
2640 DATA 10,10,10,10,10,10,10,1
0,10,10,10,10,10,10,14,14
2650 DATA 14,14,14,14,14,16,16,1
6,16,16,20,20,20,20,20,20
2660 DATA 10,10,10,10,10,10,10,1
0,10,10,10,10,10,10,14,14
2670 DATA 14,14,14,14,14,16,16,1
6,16,16,20,20,20,20,20,20
2680 DATA 10,10,10,10,10,10,10,1
0,10,10,10,10,10,10,14,14
2690 DATA 14,14,14,14,14,16,16,1
6,16,16,20,20,20,20,20,20
2700 DATA 10,10,10,10,10,10,10,1
0,10,10,10,10,10,10,14,14
2710 DATA 14,14,14,14,14,16,16,1
6,16,16,20,20,20,20,20,20
2720 DATA 10,10,10,10,10,10,10,1
0,10,10,10,10,10,10,14,14
2730 DATA 14,14,14,14,14,16,16,1
6,16,16,20,20,20,20,20,20
2740 DATA 10,10,10,10,10,10,10,1
0,10,10,10,10,10,10,14,14
2750 DATA 14,14,14,14,14,16,16,1
6,16,16,20,20,20,20,20,20
2760 DATA 10,10,10,10,10,10,10,1
0,10,10,10,10,10,10,14,14
2770 DATA 14,14,14,14,14,16,16,1
6,16,16,20,20,20,20,20,20
2780 DATA 10,10,10,10,10,10,10,1
0,10,10,10,10,10,10,14,14
2790 DATA 14,14,14,14,14,16,16,1
6,16,16,20,20,20,20,20,20
2800 DATA 10,10,10,10,10,10,10,1
0,10,10,10,10,10,10,14,14
2810 DATA 14,14,14,14,14,16,16,1
6,16,16,20,20,20,20,20,20
2820 REM ── MAP 1 (3) ──
2830 DATA 0,0,0,1,0,0,0,1,0,0,1,
0,0,0,0,0
2840 DATA 0,1,0,1,0,1,0,1,2,2,1,
0,1,0,0,0
2850 DATA 0,1,0,1,0,1,0,1,2,2,1,
0,1,0,0,0
2860 DATA 0,1,0,1,0,1,0,1,1,2,1,
0,1,0,0,0
2870 DATA 0,1,0,1,0,1,0,0,0,2,0,
0,1,0,0,0
2880 DATA 0,1,0,1,0,1,1,1,1,1,1,
1,1,0,0,0
2890 DATA 0,1,0,0,0,1,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0
2900 DATA 1,1,1,1,1,1,0,1,1,1,1,
1,1,1,1,1
2910 DATA 0,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,
1,0,0,0,0
2920 DATA 0,1,1,1,1,1,1,1,0,0,0,
1,0,1,0,0
2930 DATA 0,1,0,0,0,1,0,0,0,1,0,
0,0,1,0,0
2940 DATA 0,0,0,1,0,0,0,1,0,0,0,
1,0,1,0,0
2950 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,
1,1,1,1,0
2960 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0
2970 DATA 0,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,
1,1,1,1,1
2980 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0
2990 REM ── MAP 2 (3) ──
3000 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,36,0,0
,0,0,0,45,36
3010 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0
3020 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,45,0,0
3030 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0
3040 DATA 0,0,0,0,0,0,0,44,0,0,4
4,0,0,45,0,45
3050 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0
3060 DATA 36,0,0,44,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0
3070 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0
3080 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,38,0,45
3090 DATA 44,0,0,0,0,0,0,0,0,36,
0,0,0,0,0,45
3100 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
44,0,0,0,45
3110 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,36,0
,0,0,0,0,0
3120 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0
3130 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0
3140 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0
3150 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,44,42
3160 REM ── MAP 3 (3) ──
3170 DATA 22,22,22,22,22,22,22,2
2,22,22,22,22,22,22,22,22
3180 DATA 22,22,22,22,22,22,22,2
2,22,22,22,22,22,22,22,22
3190 DATA 22,22,22,22,22,22,22,2
2,22,22,22,22,22,22,22,22
3200 DATA 22,22,22,22,22,22,22,2
2,22,22,22,22,22,22,22,22
3210 DATA 22,22,22,22,22,22,22,2
2,22,22,22,22,22,22,22,22
3220 DATA 22,22,22,22,22,22,22,2
2,22,22,22,22,22,22,22,22
```

んでいるようなので，田舎のきれいな夜空をながめてみたが，みえないんだよっっっ！なにも見えねえものをギャーコラ叫ぶこともねーだろー．おかげでかぜひいちまったいっ！　P.S. こいつがのるころにゃー書記次長選挙も終わってるころだろ，かわいー娘きてるといいな，大仏書記長さんよぉ．

(円さん，大仏と呼んでください，十円大仏)

リスト1　SMALL WORLDIII　BASICリスト I

```
3230 DATA 22,22,22,22,22,22,22,2
2,22,22,22,22,22,22,22
3240 DATA 22,22,22,22,22,22,22,2
2,22,22,22,22,22,22,22
3250 DATA 22,22,22,22,22,22,22,2
2,22,22,22,22,22,22,22
3260 DATA 22,22,22,22,22,22,22,2
2,22,22,22,22,22,22,22
3270 DATA 22,22,22,22,22,22,22,2
2,22,22,22,22,22,22,22
3280 DATA 22,22,22,22,22,22,22,2
2,22,22,22,22,22,22,22
3290 DATA 22,22,22,22,22,22,22,2
2,22,22,22,22,22,22,22
3300 DATA 24,24,24,24,24,24,24,2
4,24,24,24,24,24,24,24
3310 DATA 24,24,24,24,24,24,24,2
4,24,24,24,24,24,24,24
3320 DATA 24,24,24,24,24,24,24,2
4,24,24,24,24,24,24,24
3330 DATA 10,10,50,10,50,20,20,2
0,20,30,50,30,50,60,10,60
3340 DATA 10,50,35,50,35,40,10,4
0,10,10,-1,-1
3350 DATA 60,10,70,10,80,30,90,1
0,100,10,100,60,90,60,90,30
3360 DATA 80,50,70,30,70,40,75,4
0,75,60,60,60,60,10,-1,-1
3370 DATA 110,10,150,10,150,60,1
40,60,140,40,125,40,125,60,110,6
0
3380 DATA 110,10,-1,-1,120,20,14
0,20,140,30,120,30,120,20,-1,-1
3390 DATA 160,10,170,10,170,30,1
75,30,175,50,200,50,200,60
3400 DATA 160,60,160,10,-1,-1
3410 DATA 210,10,220,10,220,30,2
25,30,225,50,250,50,250,60
3420 DATA 210,60,210,10,-1,-1
3430 DATA 10,70,25,70,25,90,20,9
0,20,100,30,80,40,100,40,70
3440 DATA 50,70,50,120,40,120,30
,100,20,120,10,120,10,70,-1,-1
3450 DATA 60,70,100,70,100,120,6
0,120,60,70,-1,-1
3460 DATA 70,80,90,80,90,110,75,
110,75,90,70,90,70,80,-1,-1
3470 DATA 110,70,150,70,150,100,
145,100,150,120,135,120
3480 DATA 130,100,125,100,125,12
0,110,120,110,70,-1,-1
3490 DATA 120,80,140,80,140,90,1
20,90,120,80,-1,-1
3500 DATA 160,70,170,70,170,90,1
75,90,175,110,200,110,200,120
3510 DATA 160,120,160,70,-1,-1
3520 DATA 210,70,240,70,250,80,2
50,120,210,120,210,70,-1,-1
3530 DATA220,80,230,80,240,90,24
0,110,225,110,225,90,220,90,220,
80,-1,-1
3540 DATA 190,130,250,130,250,18
0,190,180,190,160,200,160
3550 DATA 200,170,235,170,235,16
0,210,160,210,150,240,150
3560 DATA 240,140,200,140,200,15
0,190,150,190,130,-1,-1
3570 DATA 14,156,175,156,175,166
,14,166,14,156,-2,-2
3580 DATA 30,35,3,65,55,3,120,40
,3,170,50,3,220,50,3,20,80,3,70,
110,3
3590 DATA 120,110,3,170,110,3,22
0,110,3,240,170,2,50,160,4,-1,-1
,-1
3600 REM
3610 REM      ···············
3620 REM      · THANK YOU ! ·
3630 REM      ·             ·
3640 REM      ·MAP DATA LIST·
3650 REM      ···············
```

リスト2　SMALL WORLDIII　BASICリスト II

```
10 REM ┌── SMALL·WORLD  3 ──┐
20 REM |                     |
30 REM |~ The Fortress       |
40 REM |        of GILADESS ~|
50 REM |                     |
60 REM └── By T.MATSUZAWA ───┘
70 REM
80 SCREEN 1,1,1:CLS
90 REM ── STORY ひょうし" SUB へ ──
100 GOSUB 6450
110 REM ── しょきせってい ──
120 DIM EN$(23),S(23),V(23),SL(2
3),L$(12),L(12),CO(19)
130 M(0)=&HE800:M(1)=&HE900:M(2)
=&HEA00:XM=15:YM=15:BS=16
140 F=30:W=1:D(0)=10:DU=10:D(1)=
10:DS=5:D(4)=5:UP=10
150 S$="
       "
160 S1$="
 "
170 B=0:FORI=0TO19:A=INT(RND(1)*
250)+1:CO(I)=A:B=B+A:NEXT
180 IFB>=5000THEN200
190 C=INT((5000-B)/10):FORI=0TO9
:A=INT(RND(1)*20):CO(A)=CO(A)+C:
NEXT
200 REM ── DATA よみこみ SUB へ ──
210 GOSUB 7110
220 REM ── オープ゜ニング" SUB へ ──
230 GOSUB 6910
240 REM ── SCREEN SUB へ ──
250 GOSUB 6600
260 REM ── MAIN ──
270 D(3)=Q(0)+Q(1)
280 FORI=1TO5:LOCATE8,I:PRINT "
  ";:NEXT:LOCATE12,1:PRINT "    "
;
290 LOCATE12,5:PRINT "    ";
300 FORI=1TO3:LOCATE29,I:PRINT "
  ";:NEXT
310 LOCATE28,5:PRINT "    ";
320 IFTT=1THEN500
330 FORI=1TO5:LOCATE16,I:PRINT "
*****";:NEXT
340 M1(0)=M(0)+X+Y*BS:M1(1)=M(1)
+X+Y*BS:M1(2)=M(2)+X+Y*BS
350 M2(0)=PEEK(M1(0)):M2(1)=PEEK
(M1(1)):M2(2)=PEEK(M1(2))
360 IFG(0)=0ANDW=2THEN490
370 FORU=-2TO2:FORI=-2TO2:A=Y+U:
B=X+I
380 IFA<0ORA>XMORB<0ORB>YMTHENNE
XT:NEXT:GOTO 440
390 C=PEEK(M(0)+B+A*BS):LOCATE18
+I,3+U
400 ONC+1GOTO410,420,430
410 PRINT" ":NEXT:NEXT:GOTO 440
420 NEXT:NEXT:GOTO 440
430 PRINT"~":NEXT:NEXT
440 FORI=0TO3:H(I)=0:NEXT
450 A(0)=SCREEN(18,2):A(1)=SCREE
N(19,3):A(2)=SCREEN(18,4)
460 A(3)=SCREEN(17,3)
470 FORI=0TO3:IFA(I)<>32THENH(I)
=1:NEXT:GOTO 490
480 NEXT
490 LOCATE18,3:PRINT "o"
500 FORI=1TO5:LOCATE7,I:PRINT D(
I-1):NEXT
510 COLOR3:LOCATE11,1:PRINT DU:L
OCATE11,5:PRINT DS
520 COLOR1:LOCATE28,1:PRINTW:LOC
ATE28,2:PRINTX+1:LOCATE28,3:PRIN
TY+1
530 LOCATE27,5:PRINT INT(F)
540 IFTT=1THENRETURN
550 IFF<=0THEN6250
560 IFP=1THENP=0:GOTO640
570 M=PEEK(M1(1)):IFM<>0THEN1480
580 ON W GOTO 590,600,610
590 C=12:GOTO 620
600 C=24:GOTO 620
610 C=26
620 A=INT(RND(1)*(C-M2(2)))
630 IFA=0THENM=43:GOTO 1480
640 CLS:PLAY "o5v13g#32":PRINT "
COMMAND:";
650 S=STICK(0)
660 IFS=1ANDH(0)=0THENPRINT"NORT
H":Y=Y-1:F=F-.1:GOTO260
670 IFS=3ANDH(1)=0THENPRINT"EAST
":X=X+1:F=F-.1:GOTO260
680 IFS=5ANDH(2)=0THENPRINT"SOUT
H":Y=Y+1:F=F-.1:GOTO260
690 IFS=7ANDH(3)=0THENPRINT"WEST
":X=X-1:F=F-.1:GOTO260
700 K$=INKEY$
710 IFK$<>"r"THEN730
720 PRINT "REST":GOTO570
730 IFK$<>"D"THEN750
740 PRINT "DEATH":GOSUB6230:GOTO
6250
750 IFK$<>"l"THEN790
760 PRINT "LOOK"
770 PRINT"*つるぎ":";T$(IT):PRINT"*
たて  :";S$(IS):PRINT"*ようい :";M$(I
M)
780 GOSUB1450:GOTO640
790 IFK$<>"i"THEN990
800 PRINT"INVENTORY"
810 PRINT"- FOOD & COIN -"
820 PRINT "* FOOD:";INT(F);" こ":
PRINT "* COIN:";CO;" CREDIT.":GO
SUB1450
830 CLS:PRINT "- TABLET -"
840 FORI=0TO2:IFTA(I)<1THENNEXT:
GOTO860
850 PRINT"* ";TA$(I);":";TA(I);"
こ":NEXT
860 GOSUB1450
870 CLS:PRINT "- RING -"
880 FORI=0TO5:IFR(I)=0THENNEXT:G
OTO900
890 PRINT"*";R$(I);" ";:NEXT
900 GOSUB1450
910 CLS:PRINT "- MEDICINE -"
920 FORI=0TO3:IFE(I)<1THENNEXT:G
OTO940
930 PRINT"* ";E$(I);":";E(I);" こ
":NEXT
940 GOSUB1450
950 CLS:PRINT "- ETC. -"
960 FORI=0TO5:IFG(I)=0THENNEXT:G
OTO980
970 PRINT"*";G$(I);" ";:NEXT
980 GOSUB1450:GOTO640
990 IFK$<>"s"THEN1250
1000 PRINT "SPELL"
1010 PRINT"* どの まほうを、つかいますか? (0
=やめる)"
1020 RESTORE1030:FORI=0TO6:READA
(I):NEXT
1030 DATA 0,1,2,3,6,10,11
1040 FORI=0TO6
1050 LOCATE0,13:PRINT S$:LOCATE1
,13:PRINTL$(A(I));" --- LEVEL";L
(A(I))
1060 K$=INKEY$:IFK$=""THEN1060
1070 IFK$=" "THEN1100
1080 IFK$="0"THEN640
1090 NEXT:GOTO 1040
1100 IFD(4)<L(A(I))THENPRINT"* ざ
"んねんなから、つかえません。":GOSUB6230:CLS:
GOTO1000
1110 PRINT"* OK."
1120 D(4)=D(4)-INT(L(A(I))/5)
1130 ON I+1 GOTO 1140,1150,1180,
1190,1200,1210,1220
1140 D(0)=D(0)+1:GOTO 1230
1150 P=1:FORU=-1TO1:FORI=-1TO1:A
=Y+U:B=X+I
1160 C=PEEK(M(0)+B+A*BS):IFC<>2T
HENNEXT:NEXT:GOTO 260
1170 POKE(M(0)+B+A*BS),0:NEXT:NE
XT:GOTO 260
1180 D(0)=D(0)+2:GOTO 1230
1190 D(0)=D(0)+5:GOTO 1230
1200 D(0)=D(0)+10:GOTO 1230
```

PiO PiO

▶PiO'86年5月号p.96の塩尻哲生さんへ．私もまったく同じ意見です(PWGに入会することではありませんよ)．もともと私はFC(ファミコン)の反対派なのですが，FCが他のPC(パソコン)と同等の位置(現状ではそれ以上かも)にいること自体反対です．以前FCユーザー(当然ゲームOnly)に我が愛機PC-6001(初代)をけなされたことがありました．"P6よりFCの方がずっといい．P6なんかしょーもない"と．はたしてそうでしょうか？FCといえばゲームonlyにしかならないでしょう．FCが悪いとは言いません．

```
1210 D(0)=D(0)+15:GOTO 1230
1220 D(0)=D(0)+30
1230 IFD(0)>DUTHEND(0)=DU
1240 GOTO 260
1250 IFK$<>"d"THEN650
1260 PRINT "DRINK"
1270 PRINT"* と゛の くすりを、のみますか? (0=
やめる)"
1280 FORI=0TO3
1290 LOCATE0,13:PRINTS$:LOCATE5,
13:PRINTE$(I);":";E(I);" こ"
1300 K$=INKEY$:IFK$=""THEN1300
1310 IFK$=" "THENP=1:GOTO 1340
1320 IFK$="0"THEN640
1330 NEXT:GOTO 1280
1340 LOCATE0,13:PRINT S$
1350 LOCATE0,12:PRINT E$(I);"をいくつのみますか。 (";E(I)"こ もっている)";
1360 INPUTA:A=INT(A):IFA>E(I)THE
N1350
1370 PRINT "* Ok.":E(I)=E(I)-A
1380 ON I+1 GOTO 1390,1400,1410,
1420
1390 D(4)=D(4)+A:GOTO1430
1400 D(4)=D(4)+A*2:GOTO1430
1410 D(4)=D(4)+A*5:GOTO1430
1420 D(4)=D(4)+A*10
1430 IFDS<D(4)THEND(4)=DS
1440 GOTO 260
1450 LOCATE13,14:PRINT"* HIT RET
URN KEY *"
1460 K$=INKEY$:IFK$<>CHR$(13)THE
N1460
1470 RETURN
1480 REM ── SUB へ とは゛す ──
1490 IFM<25THEN1530
1500 ON M-24 GOTO 2090,2220,2420
,2620,2820,3030,3180,3330,3480
1510 ON M-33 GOTO 3520,3560,3600
,3640,3680,3950,3990,4070,4190
1520 ON M-42 GOTO 4430,5680,5900
1530 REM ── WARP POINT ──
1540 FORI=0TO254STEP15
1550 SOUND1,2:SOUND3,2:SOUND0,I:
SOUND2,I+1:SOUND8,15:SOUND9,15
1560 NEXT:SOUND8,0:SOUND9,0
1570 P=1
1580 ON M GOTO 1610,1630,1650,16
70,1690,1710,1730,1750,1770,1790
1590 ON M-10 GOTO 1810,1830,1850
,1870,1890,1910,1930,1950,1970,1
990
1600 ON M-20 GOTO 2010,2030,2050
,2070
1610 IFX=4THENX=7:Y=12:GOTO260
1620 X=4:Y=4:GOTO 260
1630 IFX=7THENX=16:Y=13:GOTO260
1640 X=7:Y=1:GOTO 260
1650 IFX=4THENX=0:Y=23:GOTO260
1660 X=4:Y=2:GOTO 260
1670 IFX=3THENX=5:Y=6:GOTO260
1680 X=3:Y=1:GOTO 260
1690 IFX=1THENX=5:GOTO260
1700 X=1:GOTO 260
1710 IFY=3THENY=15:GOTO260
1720 Y=3:GOTO 260
1730 IFX=9THENX=12:Y=6:GOTO260
1740 X=9:Y=10:GOTO 260
1750 IFY=6THENY=14:GOTO260
1760 Y=6:GOTO260
1770 IFX=0THENX=14:Y=4:GOTO260
1780 X=0:Y=31:GOTO260
1790 IFX=7THENX=13:Y=31:GOTO260
1800 X=7:Y=29:GOTO260
1810 IFX=17THENX=31:Y=19:GOTO260
1820 X=17:Y=14:GOTO 260
1830 IFX=15THENX=22:Y=18:GOTO260
1840 X=15:Y=20:GOTO 260
1850 IFX=20THENX=22:Y=11:GOTO260
1860 X=20:Y=7:GOTO 260
1870 IFX=15THENX=17:Y=20:GOTO260
1880 X=15:Y=25:GOTO 260
1890 IFX=15THENX=16:Y=0:GOTO260
1900 X=15:Y=27:GOTO 260
1910 IFX=15THENX=22:Y=9:GOTO260
1920 X=15:Y=31:GOTO 260
1930 IFX=18THENX=21:Y=23:GOTO260
1940 X=18:Y=0:GOTO 260
1950 IFX=26THENX=29:Y=0:GOTO260
1960 X=26:Y=16:GOTO 260
1970 IFY=0THENY=10:GOTO 260
1980 Y=0:GOTO 260
1990 IFX=26THENX=31:Y=16:GOTO260
2000 X=26:Y=3:GOTO 260
2010 IFX=22THENX=26:GOTO 260
2020 X=22:GOTO 260
2030 IFX=24THENX=26:Y=5:GOTO260
2040 X=24:Y=1:GOTO 260
2050 IFY=12THENY=8:GOTO 260
2060 Y=12:GOTO 260
2070 IFX=28THENX=31:Y=14:GOTO260
2080 X=28:Y=12:GOTO 260
2090 REM ── FOOD SHOP ──
2100 IFX=12THENA=8:GOTO2120
2110 A=40
2120 CLS:PRINT "── FOOD SHOP ──"
2130 PRINT"*「いらっしゃいませ。 たへ゛ものをいくつ
おかいあけ゛になりますか? 1こ";A;" CREDIT.て゛す
。」";
2140 PRINT " (0=て゛る) ";:INPUTB
2150 B=INT(B)
2160 IFB=0THEN640
2170 IFA*B>COTHENPRINT "*「そんなに か
えません。」":GOSUB6230:GOTO 2120
2180 F=F+B:CO=CO-A*B
2190 PRINT "*「";B;"こて゛すね。";A*B;"
 CREDIT. になります。まいと゛ありか゛とうこ゛さ゛いまし
た。」"
2200 IFF>999THENF=999
2210 GOSUB6230:GOTO 260
2220 REM ── SWORD SHOP ──
2230 IFX=13THENRESTORE2260:GOTO
2250
2240 RESTORE2270
2250 FORI=1TO3:READA(I):NEXT
2260 DATA 185,375,810
2270 DATA 295,590,1365
2280 CLS:PRINT "── SWORD SHOP ──
"
2290 PRINT "*「いらっしゃいませ。 と゛の つるき゛
を、おかいあけ゛になりますか?」 (0=て゛る)"
2300 FORI=1TO3
2310 LOCATE0,13:PRINTS$
2320 LOCATE1,13:PRINT"* ";T$(I);
"...";A(I);" CREDIT."
2330 K$=INKEY$:IFK$=""THEN2330
2340 IFK$=" "THEN2370
2350 IFK$="0"THEN640
2360 NEXT:GOTO2300
2370 PRINT "*「";T$(I);"て゛すね。 ";
2380 IFA(I)>COTHENPRINT"おかねか゛、たり
ませんよ。」":GOSUB6230:GOTO2280
2390 PRINT"まいと゛ありか゛とうこ゛さ゛いました。」"
2400 CO=CO-A(I):D(1)=D(1)-TS(IT)
:IT=I:D(1)=D(1)+TS(IT)
2410 GOSUB6230:GOTO260
2420 REM ── SHIELD SHOP ──
2430 IFX=8THENRESTORE2460:GOTO 2
450
2440 RESTORE2470
2450 FORI=1TO3:READA(I):NEXT
2460 DATA 155,310,740
2470 DATA 295,590,1320
2480 CLS:PRINT "── SHIELD SHOP ─
─"
2490 PRINT "*「いらっしゃいませ。 と゛の たてを、
おかいあけ゛になりますか?」 (0=て゛る)"
2500 FORI=1TO3
2510 LOCATE0,13:PRINTS$
2520 LOCATE1,13:PRINT"* ";S$(I);
"...";A(I);" CREDIT."
2530 K$=INKEY$:IFK$=""THEN2530
2540 IFK$=" "THEN2570
2550 IFK$="0"THEN640
2560 NEXT:GOTO 2500
2570 PRINT "*「";S$(I);"て゛すね。 ";
2580 IFA(I)>COTHENPRINT"おかねか゛、たり
ませんよ。」":GOSUB6230:GOTO2480
2590 PRINT"まいと゛ありか゛とうこ゛さ゛いました。」"
2600 CO=CO-A(I):IS=I:Q(0)=SS(IS)
2610 GOSUB6230:GOTO260
2620 REM ── MAIL SHOP ──
2630 IFX=10THENRESTORE2660:GOTO
2650
2640 RESTORE2670
2650 FORI=1TO3:READA(I):NEXT
2660 DATA 180,360,750
2670 DATA 310,615,1355
2680 CLS:PRINT "── MAIL SHOP ──"
2690 PRINT "*「いらっしゃいませ。 と゛の ようをいを
、おかいあけ゛になりますか?」 (0=て゛る)"
2700 FORI=1TO3
2710 LOCATE0,13:PRINTS$
2720 LOCATE1,13:PRINT"* ";M$(I);
"...";A(I);" CREDIT."
2730 K$=INKEY$:IFK$=""THEN2730
2740 IFK$=" "THEN2770
2750 IFK$="0"THEN640
2760 NEXT:GOTO2700
2770 PRINT "*「";M$(I);"て゛すね。 ";
2780 IFA(I)>COTHENPRINT"おかねか゛、たり
ませんよ。」":GOSUB6230:GOTO2680
2790 PRINT"まいと゛ありか゛とうこ゛さ゛いました。」"
2800 CO=CO-A(I):IM=I:Q(1)=MS(IM)
2810 GOSUB6230:GOTO260
2820 REM ── GENERAL SHOP ──
2830 IFX=15THENRESTORE2860:GOTO
2850
2840 RESTORE2870
2850 FORI=0TO5:READA(I):NEXT
2860 DATA 75,65,150,5,25,40
2870 DATA 295,560,325,25,155,230
2880 CLS:PRINT "── GENERAL SHOP
──"
2890 PRINT "*「いらっしゃい。 うちには、やくにたつ
ものか゛あるよ。 なにか いらんかね?」 (0=て゛る)"
2900 FORI=0TO5
2910 LOCATE0,13:PRINT S$
2920 LOCATE1,13:PRINT "* ";G$(I)
;"...";A(I);" CREDIT."
2930 K$=INKEY$:IFK$=""THEN2930
2940 IFK$=" "THEN2970
2950 IFK$="0"THEN640
2960 NEXT:GOTO 2900
2970 PRINT "*「";G$(I);" て゛すかね。";
2980 IFA(I)>COTHENPRINT"おかねか゛、ちと
 たりんな。」":GOSUB6230:GOTO2880
2990 PRINT "まいと゛ありか゛とう こ゛せ゛えます。」
"
3000 CO=CO-A(I)
3010 G(I)=1
3020 GOSUB6230:GOTO2880
3030 REM ── TEMPLE1 ──
3040 IFY=15THENA=500:GOTO3060
3050 A=2000
3060 CLS:PRINT "── TEMPLE (To Fi
ghter) ──
3070 PRINT "*「よくここまて゛きたな。ここは、Fig
hterになるための、し゛いんた゛。と゛うた゛、おまえも しゅき
゛ょう";
3080 PRINT "してみるか? しゅき゛ょうりょうは、";
A;" CREDIT.た゛。」 (YES/NO)":PRINT
3090 K$=INKEY$
3100 IFK$="y"THEN3130
3110 IFK$="n"THENPRINT:PRINT "*「
そうか、さ゛んねんた゛な。」":GOSUB6230:GOTO64
0
3120 GOTO 3090
3130 IFA>COTHENPRINT"*「かねか゛、たりんよ
。またくるんた゛な。」":GOSUB6230:GOTO640
3140 PRINT "*「よし、しゅき゛ょうかいした゛ !!」
":GOSUB6230:PRINT"*「しゅき゛ょうしゅうりょう
!! ";
3150 PRINT "おまえはもう、りっは゜なせんした゛。か゛
んは゛れよ。」"
3160 CO=CO-A:TF=1:UP=20
3170 GOSUB6230:GOTO 640
3180 REM ── TEMPLE2 ──
3190 IFY=11THENA=800:GOTO3210
3200 A=2500
3210 CLS:PRINT "── TEMPLE (To Ma
gician) ──
3220 PRINT "*「よくここまて゛きてくれました。ここは
、Magicianになるための、し゛いんて゛す。と゛うて゛すか、
あなたも";
3230 PRINT "しゅき゛ょうしてみますか? しゅき゛ょう
りょうは、";A;" CREDIT.て゛す。」 (YES/NO)
";PRINT
3240 K$=INKEY$
3250 IFK$="y"THEN3280
3260 IFK$="n"THENPRINT"*「そうて゛すか。
```

そのユーザー，特にゲームonlyの人にも本来の PC を知ってもらう必要があるのではないでしょうか？決してゲームonlyではないということを，以前PiOにFCの解析記事がのっていましたが，ああいう人は立派だと思います．がやはりゲームonlyの人は考えを改めるべきではないでしょうか？反論，賛成論(ないだろうなー)お待ちしています．
(Nothing)

リスト2 SMALL WORLDIII BASICリストII

```
ざ"んねんて"す。」":GOSUB6230:GOTO640
3270 GOTO 3240
3280 IFA>COTHENPRINT"*「おかねか"、たりま
せん。またこんと"きてくだ"さい。」":GOSUB6230:GO
TO640
3290 PRINT"*「て"は、しゅき"ょうをかいしします。」
":GOSUB6230:PRINT"*「しゅき"ょうしゅうりょう
て"す。";
3300 PRINT "あなたはもう、りっは"なまし"ゅつして"
す。か"んは"ってくだ"さい。」"
3310 CO=CO-A:TW=1
3320 GOSUB6230:GOTO 640
3330 REM ── INFORMATION SHOP ──
3340 IFAM=0THEN640
3350 CLS:PRINT "── INFORMATION S
HOP ──"
3360 PRINT "*「ここは、あるとくていのものしかはいる
ことのて"きないところだ"。おまえは、そのし"ょうけんをみたした
。";
3370 PRINT "これからいうことは、だ"いし"なことだ"
。よくおほ"えておくのだ"そ"。」":GOSUB6230
3380 CLS:PRINT "1:RING は、WORLD3
へいくまて"に、6っあつめう。"
3390 PRINT "2:TABLET は、ぜ"んふ"て"、2
0こひつようだ"。"
3400 PRINT "3:GENERAL SHOP て"は、L
AMP と、00000   BALL をかえ。"
3410 PRINT "4:WORLD2 て"は、DEVIL Z
ONE にきをつけろ。"
3420 GOSUB3450
3430 CLS:PRINT "*「また"いろいろあるか"、ゲ
ームか"つまらなくなるので"やめておく・・・・・。」"
3440 POKEM1(1),0:GOSUB6230:GOTO6
40
3450 LOCATE13,14:PRINT"* HIT RET
URN KEY *"
3460 K$=INKEY$:IFK$<>CHR$(13)THE
N3460
3470 RETURN
3480 REM ── COIN ──
3490 CLS:PRINT "── COIN ──"
3500 PRINT "*";CO(J);" CREDIT. の
、おかねをみつけました。"
3510 CO=CO+CO(J):J=J+1:POKEM1(1)
,0:GOSUB6230:GOTO 640
3520 REM ── TABLET1 ──
3530 CLS:PRINT "── TABLET ──"
3540 PRINT "* [TABLET 1] を、みつけまし
た。"
3550 TA(0)=TA(0)+1:POKEM1(1),0:G
OSUB6230:GOTO640
3560 REM ── TABLET2 ──
3570 CLS:PRINT "── TABLET ──"
3580 PRINT "* [TABLET 2] を、みつけまし
た。"
3590 TA(1)=TA(1)+1:POKEM1(1),0:G
OSUB6230:GOTO640
3600 REM ── TABLET3 ──
3610 CLS:PRINT "── TABLET ──"
3620 PRINT "* [TABLET 3] を、みつけまし
た。"
3630 TA(2)=TA(2)+1:POKEM1(1),0:G
OSUB6230:GOTO640
3640 REM ── GOD ──
3650 CLS:PRINT "── GOD ──"
3660 PRINT "*「INFORMATION SHOP へ
、いきなさい。」":AM=1:POKEM1(1),0
3670 GOSUB6230:GOTO640
3680 REM ── TREASURE ──
3690 IF G(1)=0THEN640
3700 IF W=1THENC=1:GOTO3810
3710 IF X=0ANDY=6THENC=2:GOTO381
0
3720 IF X=9ANDY=11THENC=3:GOTO38
10
3730 IF X=31ANDY=6THENC=4:GOTO38
10
3740 IF X=19ANDY=31THENC=5:GOTO3
810
3750 IF X=31ANDY=28THENC=6:GOTO3
810
3760 IF X=13ANDY=20THENC=7:GOTO3
810
3770 IF X=19ANDY=28THENC=8:GOTO3
810
3780 IF X=24ANDY=31THENC=9:GOTO3
810
```

```
3790 IF X=30ANDY=12THENC=10:GOTO
3810
3800 IF W=3THENC=11
3810 CLS:PRINT "── TREASURE ──"
3820 ON C GOTO 3830,3830,3830,38
30,3830,3830,3850,3850,3850,3850
,3850
3830 PRINT "* ";R$(C-1);" か"、ありま
した。":R(C-1)=1:POKEM1(1),0
3840 GOSUB6230:GOTO640
3850 PRINTT$(C-3);",";S$(C-3);",
";M$(C-3);" か"、ありました。"
3860 POKEM1(1),0
3870 PRINT"*いまみにつけているものと、こうかんします
か? (YES/NO)";
3880 K$=INKEY$
3890 IFK$="y"THEN3920
3900 IFK$="n"THEN640
3910 GOTO 3880
3920 PRINT"OK.":D(1)=D(1)-TS(IT)
:IT=C-3:IS=C-3:IM=C-3
3930 Q(0)=SS(IS):Q(1)=MS(IM):D(1
)=D(1)+TS(IT)
3940 GOSUB6230:GOTO260
3950 REM ── DEVIL ZONE ──
3960 IFDE=1THEN640
3970 CLS:PRINT "── DEVIL ZONE ──
"
3980 PRINT "*「うっっ、とつぜ"ん からだ"か"おも
くなった。」":DE=1:GOSUB6230:GOTO640
3990 REM ── RANDOM WARP ──
4000 A=INT(RND(1)*32):B=INT(RND(
1)*32):IFPEEK(M(0)+A+B*32)<>0THE
N4000
4010 CLS:PRINT "── RANDOM WARP P
OINT ──"
4020 PRINT "*「うわぁぁぁ、かっからだ"か"っっ・・
・・・・・。」":X=A:Y=B
4030 FORI=0TO254STEP15
4040 SOUND1,2:SOUND3,2:SOUND0,I:
SOUND2,I+1:SOUND8,15:SOUND9,15
4050 NEXT:SOUND8,0:SOUND9,0
4060 GOSUB6230:GOTO260
4070 REM ── DEVIL WARP ──
4080 IFDE=0THEN640
4090 CLS:PRINT "── DEVIL WARP PO
INT ──"
4100 PRINT "* あなたは、「DEVIL ZONE」
によってのろいか"かかっているので"、ここよりさきにすすませるわ
けにはいか";
4110 PRINT "ない。よって、WORLD2 の STAR
T に、もと"ってもらう。 のろいはといてやるついで"に、VIT
と、STR";
4120 PRINT "を、さけ"させてもらうそ"。」"
4130 FORI=0TO254STEP15
4140 SOUND1,2:SOUND3,2:SOUND0,I:
SOUND2,I+1:SOUND8,15:SOUND9,15
4150 NEXT:SOUND8,0:SOUND9,0:GOSU
B6230
4160 DE=0:X=0:Y=0:DU=DU-10:D(0)=
D(0)-10:D(1)=D(1)-10
4170 IFD(0)<1ORD(1)<2THEN6250
4180 GOTO260
4190 REM ── DOOR ──
4200 IFW=1THENA=0:B=4:GOTO 4240
4210 IFW=2THENA=1:B=6:GOTO 4240
4220 IFW=3ANDGI=0THENGOSUB4430
4230 A=2:B=10
4240 CLS:PRINT "── WARP DOOR ──"
4250 PRINT "* WARP DOOR を、あけますか?
(YES/NO)"
4260 K$=INKEY$
4270 IFK$="y"THEN4300
4280 IFK$="n"THEN640
4290 GOTO 4260
4300 IFTA(A)=BTHEN4310
4305 PRINT:PRINT"* TABLET か"、たりま
せん。":GOSUB6230:IFW=3THENDU=0:GOT
O6250
4307 GOTO640
4310 PRINT:PRINT"* OK.";:TA(A)=0
:W=W+1:GOSUB6230
4320 IFW=4THEN5950
4330 PRINT "WORLD";W;"へ・・・・・":ON
W-1 GOTO4340,4360
4340 M(0)=&HEB00:M(1)=&HEF00:M(2
)=&HF300:BS=32:X=0:Y=0:XM=31:YM=
```

```
31
4350 GOTO 4370
4360 M(0)=&HF700:M(1)=&HF800:M(2
)=&HF900:BS=16:X=0:Y=0:XM=15:YM=
15
4370 PLAY "o5v13t175m20000","o4v
11t175m20000"
4380 PLAY "b8o6d8g8o5b8o6d8g8b8o
7c8","d4.d4.d4"
4390 PLAY "c8o5g8a8g8b8g8a8b8","
d8c8c8c8c8c8c8c8"
4400 PLAY "o6c8o5b8a8o6d8c8o5b8o
6e8d8","o3b4.b4.b4"
4410 PLAY "d8o5g8a8o6c8o5b8g8a8o
6c8c1","b8o4c8c8c8c8c8c8c1"
4420 FORI=0TO1000:NEXT:GOTO 260
4430 REM ── ENEMY ──
4440 IFGI=0ANDW=3ANDX=15ANDY=15T
HENZ=23:KS=S(Z):KV=V(Z):GOTO4480
4450 Z=INT(RND(1)*2)+(M2(2)-2):I
FZ=23THENZ=22
4460 A=INT(RND(1)*(S(Z)/15))+1:K
S=S(Z)-A
4470 A=INT(RND(1)*(V(Z)/15))+1:K
V=V(Z)-A
4480 KE$=EN$(Z)
4490 LOCATE7,7:PRINT S1$
4500 LOCATE7,7:PRINT KE$;":V=";K
V;":R=";KS
4510 SOUND0,9:SOUND1,5:SOUND2,5:
SOUND8,15:SOUND3,10:SOUND4,0:SOU
ND9,15
4520 SOUND5,5:SOUND6,0:SOUND10,1
5
4530 CLS:PRINT "── ENEMY APPEAR
──"
4540 PRINT:PRINT" [F]・FIGHT  [S]
・SPELL  [A]・AWAY  ";
4550 IFRF=0THENPRINT"[T]・TALK"
4560 K$=INKEY$
4570 IFK$="f"THEN 4620
4580 IFK$="a"THEN 5110
4590 IFK$="s"THEN 5190
4600 IFK$="t"ANDRF=0THEN 5610
4610 GOTO 4560
4620 CLS:PRINT "── FIGHT !! ──"
4630 FI=INT(RND(1)*D(1))+1:IFFI<
D(1)/1.5THEN4630
4640 IFJV>0THENFM=0:JV=JV-1:GOTO
 4660
4650 FM=INT(RND(1)*KS)+1:IFFM<KS
/2THEN4650
4660 PRINT "* YOUR  POWER =";FI:
PRINT "* ENEMY POWER =";FM:PRINT
4670 IFFM>FITHEN 4910
4680 DA=FI-FM:PRINT "* ENEMY DAM
AGE =";DA:KV=KV-DA
4690 IFKV>0THENGOSUB6230:GOTO449
0
4700 PRINT "         >>>   YOU WIN
.  <<<":GOSUB6230
4710 IFZ=23THENGI=1:RETURN
4720 CLS:A=INT(RND(1)*5)+1:IFSD=
1THENA=A*2
4730 IFZ<6THENE(0)=E(0)+A:PRINT"
* ";E$(0);"か"、";A;"こ てにはいった。":GO
TO 4770
4740 IFZ<11THENE(1)=E(1)+A:PRINT
"* ";E$(1);"か"、";A;"こ てにはいった。":G
OTO4770
4750 IFZ<20THENE(2)=E(2)+A:PRINT
"* ";E$(2);"か"、";A;"こ てにはいった。":G
OTO4770
4760 IFZ<23THENE(3)=E(3)+A:PRINT
"* ";E$(2);"か"、";A;"こ てにはいった。"
4770 IFSD=1THEN5670
4780 IF D(1)>=M2(2)*12 AND DS>=M
2(2)*11 AND DU>=M2(2)*12 THEN 56
70
4790 D(2)=D(2)+UP:IFD(2)<100THEN
5670
4800 D(2)=0
4810 IFD(1)>=M2(2)*12THEN4840
4820 D(1)=D(1)+6:IFD(1)-TS(IT)>1
50THEND(1)=150+TS(IT)
4830 IFD(1)>250THEND(1)=250
4840 IFDU>=M2(2)*12THEN4860
```

PiO PiO

▶単音コンピュータの擬似和音発生について．いろいろ言われている様ですが，よーするにこーいうことです．方法は，割と簡単でして，1拍を細かく分けてから，A，B，Cの各パートの音を順番に出していくわけです(A.B.C.A.B.C…とするわけで)．だから今までの単音階発生ルーチンでもできるわけですが，なにしろもともと単音ですから，和音数が増えたり，テンポが少しでも遅くなると，ざらざらとした音になってしまいますから(和音に聞こえなくなってしまう…)，BASIC等では速度的に無理があ

```
4850 DU=DU+6:D(0)=D(0)+6:IFDU>20
0THENDU=200:IFD(0)>200THEND(0)=2
00
4860 IFDS>=M2(2)*11THEN4880
4870 DS=DS+5:IFDS>250THENDS=250
4880 IFTF=0ANDD(1)>50THEND(1)=50
4890 IFTW=0ANDDS>40THENDS=40
4900 GOTO 5670
4910 DA=INT((FM-FI)-((FM-FI)*D(3
)/100)):IFIR=1THENDA=INT(DA/2)
4920 PRINT "* YOUR DAMAGE =";DA:
D(0)=D(0)-DA
4930 IFD(0)<1THENPRINT "       >
>> ENEMY WIN. <<<":GOSUB6230:GOT
O6250
4940 IFSL(Z)=0THEN5100
4950 IFINT(RND(1)*3)<>0THEN5100
4960 A=INT(RND(1)*3):PRINT ">> "
;KE$;"が"、";SW$(A);"を、はなった !!!"
4970 GOSUB6230:IFINT(RND(1)*2)<>
0THEN5090
4980 IFA=1ANDZ=23THEN5090
4990 PRINT">>>> うわっ、くらった ! ";
5000 ONA+1GOTO5010,5040,5060
5010 PRINT"VIT -";SL(Z):DU=DU-SL
(Z):D(0)=D(0)-SL(Z)
5020 IFD(0)<1THENGOSUB6230:GOTO6
250
5030 GOTO5100
5040 PRINT"STR -";SL(Z):D(1)=D(1
)-SL(Z):IFD(1)<2THENGOSUB6230:GO
TO6250
5050 GOTO5100
5060 PRINT"LEV -";SL(Z):D(4)=D(4
)-SL(Z):DS=DS-SL(Z)
5070 IFD(4)<1THENGOSUB6230:GOTO6
250
5080 GOTO5100
5090 PRINT">>>> うまくよけた !!"
5100 TT=1:GOSUB260:TT=0:GOTO4530
5110 CLS:PRINT "── AWAY !! ──"
5120 IFW=1ORJV>0THEN5150
5130 A=W*1.5:IFZ=23THEN5160
5140 B=INT(RND(1)*A):IFB<>0THEN5
160
5150 PRINT:PRINT"* にげられた !!":GO
SUB6230:GOTO 5670
5160 PRINT:PRINT"* にげられない !!":F
I=0
5170 FM=INT(RND(1)*KS)+1:IFFM<KS
/3THEN5170
5180 GOTO 4910
5190 CLS:PRINT "── SPELL !! ──"
5200 PRINT"* どの まほうを、つかいますか? (0
=やめる)"
5210 RESTORE5220:FORI=0TO5:READA
(I):NEXT
5220 DATA 4,5,7,8,9,12
5230 FORI=0TO5
5240 LOCATE0,13:PRINT S$:LOCATE1
,13:PRINTL$(A(I));" --- LEVEL";L
(A(I))
5250 K$=INKEY$:IFK$=""THEN5250
5260 IFK$=" "THEN5290
5270 IFK$="0"THEN4530
5280 NEXT:GOTO 5230
5290 IFD(4)<L(A(I))THENPRINT"* ざ
"んねんながら、つかえません。":GOSUB6230:GOTO
5190
5300 D(4)=D(4)-INT(L(A(I))/5):LO
CATE8,5:PRINT"    ":LOCATE7,5:PRI
NTD(4)
5310 CLS:ON I+1 GOTO 5320,5350,5
380,5390,5440,5530
5320 PRINT ">>>> ゴ"ォーーーーーッ !!"
5330 IFZ>8THENPRINT">> だ"めだ" ! つ
うようしない !!":GOSUB6230:GOTO 5190
5340 KV=0:GOTO 4700
5350 PRINT ">>>> ビ"ューーーーーッ !!"
5360 IFZ>10THENPRINT">> だ"めだ" !
つうようしない !!":GOSUB6230:GOTO 5190
5370 KV=0:GOTO 4700
5380 IR=1:PRINT "* OK.":GOSUB623
0:GOTO5190
5390 PRINT ">>>> ゴ"ゴ"ゴ"ォーーーーーーーー
ーーーーッ !!!"
5400 IFZ>19THENPRINT">> だ"めだ" !
つうようしない !!":GOSUB6230:GOTO 5190
5410 IFZ<17THENKV=0:GOTO 4700
5420 KS=KS-30:IFKS<1THENKV=0
5430 GOTO4690
5440 PRINT ">>>> ピ"カァーーーーーーーーーッ
!!!"
5450 IFZ<5THENJV=10:GOTO 5520
5460 IFZ<10THENJV=7:GOTO 5520
5470 IFZ<15THENJV=5:GOTO 5520
5480 IFZ<20THENJV=3:GOTO 5520
5490 IFZ<22THENJV=2:GOTO 5520
5500 IFZ<23THENJV=1:GOTO 5520
5510 PRINT">> だ"めだ" ! つうようしない !!
":GOSUB6230:GOTO 5190
5520 PRINT "* Ok.":GOSUB6230:GOT
O 4510
5530 PRINT ">>>> ビ"ビ"ビ"ビ"ューーーーーー
ーーーーッ !!!":IFZ<20THENKV=0:GOTO 4
700
5540 ON Z-19 GOTO 5550,5550,5570
,5590
5550 KS=KS-80:IFKS<1THENKV=0
5560 GOTO 4690
5570 KS=KS-60:IFKS<1THENKV=0
5580 GOTO 4690
5590 KS=KS-30:IFKS<1THENKV=0
5600 GOTO 4690
5610 CLS:PRINT "── TALK !! ──":R
F=1
5620 IFZ>10THENPRINT "*「モント"ウムヨウ
 !! キサマラコロス !!」":GOSUB6230:GOTO
5650
5630 A=INT(RND(1)*3):IFA=0THEN56
60
5640 PRINT "*「ウルセーナ。テメート ハナスコトナン
カネーヨ !!」":GOSUB6230
5650 A=INT(RND(1)*5)+1:PRINT "*
YOUR  DAMAGE =";A:D(0)=D(0)-A:GO
TO4930
5660 PRINT "*「アンタノイウコトモモットモダ。カ"
ンバ"レヨ。」":SD=1:GOSUB6230:GOTO4720
5670 LOCATE7,7:PRINT S1$:IR=0:RF
=0:P=1:SD=0:JV=0:GOTO260
5680 REM ── GATE ──
5690 IFX=3ANDY=6THENC=1:GOTO5750
5700 IFX=7ANDY=4THENC=2:GOTO5750
5710 IFX=10ANDY=4THENC=3:GOTO575
0
5720 IFX=0ANDY=9THENC=4:GOTO5750
5730 IFX=11ANDY=10THENC=5:GOTO57
50
5740 IFX=14ANDY=15THENC=6
5750 CLS:PRINT "── GATE";C;" ──"
5760 PRINT "* ";R$(C-1);"を、おまえはも
っているか? (YES/NO)"
5770 K$=INKEY$
5780 IFK$="y"THEN5850
5790 IFK$="n"THEN5810
5800 GOTO 5770
5810 CLS:COLOR4:PRINT "---------
--- ZAP !! ------------":COLOR1
5820 PRINT "* ";R$(C-1);"を、さか"せ
!!! TABLET1~2 は、もういちと"おまえにもと"す・・
・・。"
5830 W=1:BS=16:X=0:Y=0:M(0)=&HE8
00:M(1)=&HE900:M(2)=&HEA00
5840 TA(0)=4:TA(1)=6:GOSUB6230:G
OTO260
5850 IFR(C-1)=1THEN5870
5860 PRINT "* うそをつくな !!!!!":GOSU
B6230:GOTO5810
5870 PRINT "* OK."
5880 IFC=4THENY=Y+1:GOTO 260
5890 X=X+1:GOSUB6230:GOTO 260
5900 CLS:PRINT "── HOLL ──"
5910 PRINT "* あなたは、あなにおちた !! VIT
ALITY -10 !!! WORLD3 のスタートちてんに、も
ど"";
5920 PRINT "されます !!!!":X=0:Y=0:D
(0)=D(0)-10:GOSUB6230
5930 IFD(0)<1THEN6250
5940 GOTO 260
5950 REM ── CONGRATULATIONS ──
5960 SCREEN 2,1,1:CONSOLE0:COLOR
 211:CLS
5970 COLOR 3:LOCATE7,1:PRINT "CO
NGRATULATIONS !"
5980 COLOR 1
5990 LOCATE1,4:PRINT "あなたは、「ギ"ルア
デ"ス」 をたおし、ふ"じ" SMALL"
6000 LOCATE1,5:PRINT "WORLDに、もと"
ることか"て"きました。      "
6010 LOCATE1,6:PRINT "ふたたび"SMALL
 WORLDに、へいわか"おとず"れ、あ"
6020 LOCATE1,7:PRINT "なたは いだ"いなる
ゆうしゃとして、ひとび"とにそんけいされ"
6030 LOCATE1,8:PRINT "しあわせに くらしま
した。         "
6040 FORA=0TO1
6050 PLAY "o6v13t105m20000","o4v
10t105m20000"
6060 PLAY"e4c8e8d8c8","g8o5c8e8o
4g8o5c8e8"
6070 PLAY "o5a4o6d8d4.","o4a8o5d
8f8o4a8o5d8f8"
6080 PLAY"f4.d8c8d8","o4g8b8o5f8
o4g8b8o5f8"
6090 PLAY "e4c8o5g4o6e8","o4g8o5
c8e8o4g8o5c8e8"
6100 PLAY "g4e8e8d8e8","o4a8o5c#
8g8o4a8o5c#8g8"
6110 PLAY "g4f#8f#8r8o5a8","o4a8
o5d8f8o4a8o5d8f8"
6120 PLAY "b8a#8b8b8o6c8d8","o4g
8b8o5f8o4g8b8o5f8"
6130 IF A=1 THEN 6200
6140 PLAY "o6c2r8c8","o4g8o5c8e8
e8c8o4g8"
6150 PLAY "d8e8d8f8e8d8","g8b8o5
f8o4g8b8o5f8"
6160 PLAY "a4g8g8r8g8","o4g8o5c8
e8o4g8o5c8e8"
6170 PLAY "a8b8o7c8c8o6b8a8","o4
a8o5c8f8o4a8o5d8f#8"
6180 PLAY "g4e8d8r8o5g8","o4g8b8
o5f8f8c8o4b8"
6190 NEXT A
6200 PLAY "o6c2.","o5e8c8o4g8c4.
"
6210 COLOR 2:LOCATE9,13:PRINT "-
- THE END --":COLOR 1
6220 GOTO 6220
6230 REM ── WAIT ──
6240 FORD=0TO1300:NEXT:RETURN
6250 REM ── GAME OVER ──
6260 CLS:LOCATE9,12:PRINT "── GA
ME OVER ──"
6270 PLAY "o5t145v14m20000","o3t
145v13m20000","o3t145v12m20000"
6280 PLAY "g4d8e-8f8d8e-4c4c4","
g2.e-2.","d2.c2."
6290 PLAY "d4o4b-8o5c8d8o4b-8o5c
4o4a4a4","d2.c2.","o3b-2.a2."
6300 PLAY "b-4g8a8b-8g8a4f4f4","
o3b-2.a2.","g2.f2."
6310 PLAY "g2.g2r4","g4a8b-8o4c4
d4e-4f4","g4a8b-8o4c4d4e-4f4"
6320 PLAY "g4d8e-8f8d8e-4c4c4","
g2.e-2.","d2.c2."
6330 PLAY "d4o4b-8o5c8d8o4b-8o5c
4o4a4a4","d2.c2.","o3b-2.a2."
6340 PLAY "b-4g8a8b-8g8a4f4f4","
o3b-2.a2.","g2.f2."
6350 PLAY "g2.g2r4","g4b-8o4c8d4
o3g2r4","g4b-8o4c8d4o3g2r4"
6360 FORI=0TO1000:NEXT
6370 PRINT:PRINT " ** CONTINUE G
AME?  (YES/NO) **"
6380 K$=INKEY$
6390 IFK$="n"THENEND
6400 IFK$="y"THEN6420
6410 GOTO 6380
6420 DU=DU-5:D(0)=DU:D(1)=D(1)-5
:D(2)=0:DS=DS-5:D(4)=DS:F=F-10
6430 IFD(0)<1ORD(1)<2ORD(4)<1ORF
<=0THENEND
6440 GOTO 260
6450 REM ── STORY ──
6460 COLOR3:PRINT "    ~ STORY of
 SMALL・WORLD 3 ~    ":COLOR1
6470 PRINT " まおう 「デ"ーモン」 をたおし、へい
わをとりもと"したのも"
6480 PRINT " つかのま、こんと"は、あんこくし"け"
んからやってきた だ""
```

ると思います．DATAを作るのが面倒ですが，ぜひ，1度やってみてください． P.S. あの…私は"野況"でも"野村"でもありません．"野沢"ですよお…やっぱりくせ字がわるいのか，

（復帰はいつの日か…の野沢星夜）

リスト2　SMALL WORLDIII　BASICリストII

```
6490 PRINT " いまおう 「ギ゛ルアデ゛ス」 によって
、ここ SMALL W"
6500 PRINT " ORLDは、しはいされてしまった。"
6510 PRINT " 「ギ゛ルアデ゛ス」 は、し゛ふ゛んのよ
うさいを、あんこくし゛"
6520 PRINT " け゛んにもっており、SMALL WOR
LD から、「ギ゛ルア"
6530 PRINT " デ゛ス」 のようさいへいくには、あくう
し゛け゛んに そんざ゛"
6540 PRINT " いする、「だ゛いめいきゅう」 を、とお
らねは゛ならない。"
6550 PRINT " 「デ゛ーモン」 をたおし、えいゆうとな
った あなたは、だ゛い"
6560 PRINT " まおう 「ギ゛ルアデ゛ス」 をたおすへ
゛く、ふたたひ゛たひ゛"
6570 PRINT " だ゛つのだ゛った ・・・・・・。"
6580 LOCATE14,14:PRINT "* Wait a
 moment *"
6590 RETURN
6600 REM ── SCREEN ──
6610 CLS
6620 LOCATE0,0:PRINT"┌";:LOCATE3
1,0:PRINT"┐";
6630 FORI=1TO30:LOCATEI,0:PRINT"
─";:NEXT
6640 FORI=1TO5:LOCATE0,I:PRINT"│
";:LOCATE15,I:PRINT"│";
6650 LOCATE21,I:PRINT"│";:LOCATE
31,I:PRINT"│";:NEXT
6660 LOCATE0,6:PRINT"├";:LOCATE3
1,6:PRINT"┤";
6670 FORI=1TO30:LOCATEI,6:PRINT"
─";:NEXT
6680 LOCATE15,6:PRINT"┴";:LOCATE
21,6:PRINT"┴";
6690 LOCATE0,7:PRINT"│";:LOCATE6
,7:PRINT"│";:LOCATE31,7:PRINT"│"
;
6700 LOCATE0,8:PRINT"└";:LOCATE3
1,8:PRINT"┘";:LOCATE6,6:PRINT"┬"
;
6710 FORI=1TO30:LOCATEI,8:PRINT"
─";:NEXT:LOCATE6,8:PRINT"┴";
6720 LOCATE8,0:PRINT " SMALL.WOR
LD 3 "
6730 LOCATE1,1:PRINT "VIT･･･";:L
OCATE1,2:PRINT "STR･･･";
6740 LOCATE1,3:PRINT "EXP･･･";:L
OCATE1,4:PRINT "S.P･･･    %";
6750 LOCATE1,5:PRINT "LEV･･･";:L
OCATE1,7:PRINT "ENEMY";
6760 LOCATE22,1:PRINT "WORLD=";
6770 LOCATE26,2:PRINT "X=";:LOCA
TE26,3:PRINT "Y=";
6780 LOCATE22,5:PRINT "FOOD=";
6880 REM ********************
6890 CONSOLE9
6900 RETURN
6910 REM ── オープ゛ニング゛ ──
6920 PLAY "o4v14t110m20000","o4v
13t110m20000","o3v12t110m20000"
6930 PLAY "c2d16e16f16g16a4","c8
o3b8o4c8d8d4f4","g2d4f4"
6940 PLAY "a4g4f16e16d16c16d4","
f4e4d4f4","f4e4d4o3b4"
6950 PLAY "e4f4g16a16b16o5c16d4"
,"c4f4e4b4","o3c4d4e4f4"
6960 PLAY"e4f4g16f16e16d16c4","g
4a4b4g8c8","g4f4e16d16c16o3b16o3
c4"
6970 PLAY "o4d2e16f16g16a16g4","
d8c8d8e8e4e4","f2d4e4"
6980 PLAY "a4g4f16e16f16g16e4","
f4e4f4e4","d4c4d4c4"
6990 PLAY "d4e4f16g16a16b16o5c4"
,"d4e4f4g4","o2b4o3c4d4e4"
7000 PLAY "d4e8.f16g16f16e16d16c
4","g4a4b4g8c8","f4g8.f16e16d16c
16"
7010 PLAY "o4d2e16f16g16a16g4","
d8c8d8e8e4e4","f2d4e4"
7020 PLAY "a4g4f16e16f16g16e4","
f4e4f4e4","d4c4d4c4"
7030 PLAY "d4e4f16g16a16b16o5c4"
,"d4e4f4g4","o2b4o3c4d4e4"
7040 PLAY "d4e8.f16g16f16e16d16c
4","g4a4b4g8c8","f4g8.f16e16d16c
16"
7050 PLAY "","","o2b16o3c4"
7060 FORI=0TO1000:NEXT
7070 LOCATE14,14:PRINT "* HIT SP
ACE KEY *"
7080 K$=INKEY$
7090 IFK$=" "THENRETURN
7100 GOTO7080
7110 REM ── DATA よみこみ ──
7120 RESTORE7240
7130 FORI=0TO23:READ EN$(I),S(I)
,V(I),SL(I):NEXT
7140 FORI=1TO8:READ T$(I),TS(I):
NEXT
7150 FORI=1TO8:READ S$(I),SS(I):
NEXT
7160 FORI=1TO8:READ M$(I),MS(I):
NEXT
7170 FORI=0TO12:READ L$(I),L(I):
NEXT
7180 FORI=0TO2:READTA$(I):NEXT
7190 FORI=0TO5:READR$(I):NEXT
7200 FORI=0TO5:READG$(I):NEXT
7210 FORI=0TO3:READE$(I):NEXT
7220 FORI=0TO2:READSW$(I):NEXT
7230 RETURN
7240 REM ── ENEMY ──
7250 DATA BAT,7,7,0,SLIME,11,11,
0,KOBOLD,15,15,0
7260 DATA GOBLIN,30,30,0,ROPER,3
5,35,0,GHOUL,50,50,0
7270 DATA ORC,55,55,0,R.ARMOR,70
,70,0,GHOST,75,95,0
7280 DATA MUMMY,90,90,0,B.ARMOR,
95,95,0,ZOMBIE,110,110,0
7290 DATA WIZARD,115,90,1,SKELTO
N,130,130,0,KNIGHT,135,135,0
7300 DATA S.ARMOR,150,150,0,KRAK
EN,175,200,0,M.DEMON,180,180,2
7310 DATA M.GILADESS,185,195,3,G
IANT,200,300,0,HARPY,210,250,5
7320 DATA G.ARMOR,230,350,0,DRAG
ON,280,500,0,GILADESS,320,2000,1
0
7330 REM ── SWORD ──
7340 DATA DAGGER,1,CLUB,2,SHORT
SWORD,5
7350 DATA BROAD SWORD,8,BATTLE A
XE,23,GREAT SWORD,49
7360 DATA SILVER SWORD,80,GOLD S
WORD,100
7370 REM ── SHIELD ──
7380 DATA BOARD,1,SMALL SHIELD,2
,MEDIUM SHIELD,4
7390 DATA LARGE SHIELD,8,GREAT S
HIELD,14,BLACK SHIELD,25
7400 DATA SILVER SHIELD,35,GOLD
SHIELD,48
7410 REM ── MAIL ──
7420 DATA QUILT,1,LEATHER,2,CHAI
N MAIL,4
7430 DATA BREAST PLATE,8,GREAT P
LATE,14,SILVER PLATE,25
7440 DATA GOLD PLATE,37,FULL PLA
TE,48
7450 REM ── SPELL ──
7460 DATA UP VITALITY.1,5,DRY UP
 WATER,10,UP VITALITY.2,20
7470 DATA UP VITALITY.5,40,FIRE
BALL,70,ICE STORM,100
7480 DATA UP VITALITY.10,120,MIR
ROR IMAGE,140,SUPER FIRE BALL,16
0
7490 DATA FLASH,180,UP VITALITY.
15,180
7500 DATA UP VITALITY.30,220,SUP
ER ICE STORM,220
7510 REM ── TABLET ──
7520 DATA TABLET1,TABLET2,TABLET
3
7530 REM ── RING ──
7540 DATA YELLOW RING,BLUE RING,
RED RING
7550 DATA SILVER RING,WHITE RING
,GOLD RING
7560 REM ── ETC. ──
7570 DATA LAMP,WHITE BALL,LIGHT,
CANDLE,RED BALL,BLUE BALL
7580 REM ── MEDICINE ──
7590 DATA RED MEDICINE,BLUE MEDI
CINE
7600 DATA SILVER MEDICINE,GOLD M
EDICINE
7610 REM ── ENEMY's SPELL ──
7620 DATA BLUE SPELL,RED SPELL,W
HITE SPELL
7630 REM
7640 REM    ･････････････
7650 REM    ･ THANK YOU. ･
7660 REM    ･ シリーズ゛ No.3 ･
7670 REM    ･1986.4.3 (木)･
7680 REM    ･････････････
```

お・DAN子CLUB
新曲『さあね』
同時発売『お牛になってTEACHER』

東京都　Darker　ことぶき　& Gatten-DAY

彼女は昨夜
バグとりの最中に
寝てしまったのです
Z!
オヨヨ?
おかげで変な
日焼けが…!?

富山県　小宮一宏

※大阪の地下鉄でよく見る
広告です。
東京のほうで
も、こういう
宣伝が
あるの
でしょ
うか
?
ハマムラ

大阪府　溝田幸弘

なってねえよ
ん!!
from
関尾間紀紀

茨城県　関尾間紀紀

PiO PiO

▶PiO 5 月号p.158のエキサイト・ジョンさんへ．パソコンの名前の付け方ですが，FMは富士通マイクロコンピュータの略だったと思います．その他は知りません．　P.S. 今は，ALL BASICのROLE PLAYING GAMEを制作中ですが，でき上がったら，BASICなのでミニPiOに出すべきでしょうか．それとも普通に出してもかまわないのですか教えてください(それは，けっこう長いプログラムになる予定です)．
(SYNCHRONICITY)

●PC-6000シリーズ RUINS ルインズ

N60-BASIC＋マシン語

H・P 83
POW 30
AGI 26
STR 100
EXP 25
GLD 0
FLO 0

1 こうげき　2 にげる　3 はなしかける
PiOが アメーバに 27のだげきを あたえた ！
PiOが アメーバを やっつけた ！
EXP ＋ 5

■近藤安弘

あなたは街から街へと渡り歩く旅人．ここサルサの町では，毎晩町の人が数人ずつ死んでいき，今では町の人口は3年前の半分足らずになってしまったという．長老の話によると，この町の地下都市の廃墟の中に悪魔が棲み着いたそうだ．悪魔の王であるサターンを倒せばこの町は救われるのだ．

■プログラム・インフォメーション

モード	2
ページ数	2
言語	N60-BASIC(1本) マシン語　C000～D63F D800～DA4F
面白さ	！！！！
動き・操作性	→→→
サウンド	♪♪♪
編集部評	迷路は複雑だし敵も手強くて，なかなかよくできたRPGです．ただ前ターンのメッセージが画面に残ったままなのが残念．(Ti)

入力方法

まずリスト1のBASICを入力して，セーブします．次にリスト2マシン語データをPiOモニタ('86年7月号掲載)などで入力し，リスト1のすぐ後にセーブします．それからリスト3のマシン語も同様に入力し，リスト2のすぐ後にセーブします．

ロードするときは，リスト1をロードした後RUNすれば，自動的にリスト2，リスト3をロードし，ゲームが始まります．

遊び方

デモ中に何かキーを押すとゲームが始まります．まず名前を聞いてくるので，8文字以内で入力し，終わったら RETURN キーを押してください．"○○○さんですね"と表示されるので，それでよければ Y を，違うならば N を押してください．

名前を入力し終わると，あなたはサルサの町にきます．ここからあなたは5つの場所へ行くことができます．

1：廃墟…地下都市の廃墟へ行く．
2：店…武器，防具を買う．
3：病院…傷を直す．
4：トイレ…キャラクタのセーブ．
5：食堂…キャラクタのロード．

各場所では，それぞれの指示に従ってください．あなたのパラメータは次のとおりです．

H・P：ヒット・ポイント．これが0になるとあなたは死にます．

POW：パワー．怪物に与える打撃の強さを表わします．

AGI：敵の攻撃をかわす確率，逃げられる確率を示します．

STR：回復されるH・Pの上限を示します．

EXP：経験値を表わします．500になると，H・P，POW，AGIがアップします．

GLD：持っている金貨の枚数を示します．

FLO：あなたが今いる場所が地下何階か示します．

廃墟に入ると，怪物たちがたくさんいます．怪物にでくわしたら，攻撃するか逃げるか話しかけるかしてください．

アメーバごときに負けるな！

H・P 83
POW 30
AGI 26
STR 100
EXP 20
GLD 0
FLO 0
アメーバの データ
H・P 22
POW 15
1 こうげき　2 にげる　3 はなしかける
PiOが アメーバに 4のだげきを あたえた ！
PiOが アメーバをよけた 。
1 こうげき　2 にげる　3 はなしかける

怪物を倒すとEXPがアップし，場合によっては怪物の持っていた金貨を手に入れることができます．

逃げる場合は，周りに壁が少ない方が逃げやすくなります．すなわち，3方向壁に囲まれているより，2方向囲まれている方が，逃げやすいということです．

各階にはドアがあり，そこを通るには各階の鍵を持っていないと通れません．まずは各階ごとに鍵を探してください．

また，各階ごとに宝物や薬が落ちています．これも逃がさず取るようにしてください．その他さまざまな仕掛がしてあります．

自分の移動はカーソル・キーで行ないますが，移動モード中に SPACE キーを押すと，持ち物を見たり，薬を飲んだりすることができます．

持ち物表示の場合は，持っている武器や防具，宝物，薬，鍵などを表示します．このとき，鍵の表示は現在自分がいる階の鍵だけが表示されます．すなわち，2階にいて，0階，1階の鍵を持っていても2階の鍵を持っていないと"かぎ"と表示されません．

地下都市の最下階にはサターンがいます．それを倒すことがあなたの目的です．

慣れないうちは金欠になるかもしれませんが，頑張ってください．

さて，何を買おうかな

1 ナイフ 30
2 こんぼう 60
3 たんけん 120
4 やり 240
5 おの 480
6 けん 960
7 なにもかわない

H・P 100
POW 20
AGI 20
STR 100
EXP 0
GLD 100
FLO 0

どれにしますか ？

プログラムについて

プログラムを解説するのはいいですが，改造してゲームを簡単にするようなことはしないでください．これを作るのに作者も苦労したのです．あなたも努力してください．

プログラムのほとんどはBASICです．マシン語はキャラクタ表示やキー入力など時間のかかりそうなものにだけ使用しています．前作FIRIAほどは手間はかかっていませんが，生まれて始めて作ったロール・プレイング・ゲームにしてはよくできたと思っています．

ウォォ…留年してしもうた！！！！！

PiO

★BASICでも長～いプログラムなら普通に出してください．Ⓟ

リスト1 RUINS BASICリスト

```
10 FORI=&HF000 TO &HF059:READA$:POKEI,VAL("&H"+A$):NEXT
20 EXEC&HF004:PRINT:EXEC&HF004
30 GOTO 3200
40 CONSOLE10,15:EXEC&H1058:FORI=1TO5:PRINT :NEXT
50 LOCATE 0,13:PRINT "あなたのなまえは ?";
60 IN$="":FORI=1TO8
70 I$=INKEY$:IFI$="" THEN70
80 IF I$=CHR$(13)THEN 100
90 PRINT I$;:IN$=LEFT$(IN$+I$,8):NEXT
100 PRINT :PRINT IN$;"さんて゛すね";:GOSUB3720
110 IF I=2 THEN 40
120 CONSOLE0,15,0,0:CLS:SOUND7,56
130 PLAY DM$(0),DM$(1)
140 LINE(0,0)-(127,127),1,BF
150 HP=100 :PO=20:AG=20:ST=100:EX=0:GL=100:A1=0:B1=0:C1=0
160 FORI=0TO7:TA(I)=0:NEXT:FORI=Z+&H10TOZ+&H17:POKEI,0:NEXT
170 GOSUB  840
180 POKEZ,2:POKEZ+1,2:POKEZ+3,0
190 LINE(0,0)-(119,119),0,BF:PRINT "あなたは サルサのまちにいます。 と゛こへいきますか?"
200 LINE(151,95)-(255,131),0,BF
210 H=&HD5:L=&H58:GOSUB 2890
220 PRINT "1 はいきょ   2 みせ   3 ひ゛ょういん"
230 PRINT "4 トイレ     5 しょくと゛う"
240 I$=INKEY$
250 ON VAL(I$) GOTO 270,1760,2100,3480,3600
260 GOTO 240
270 REM === MAIN ===
280 EXEC&HD84F
290 H=&HD5:L=&H58:GOSUB 2890
300 POKE Z+&H0E,00:EXEC&H1058
310 IF HP=0 THEN 3070
320 EXEC&HD8D0
330 EXEC&HD84F
340 H=&HD5:L=&H58:GOSUB 2890
350 IF INKEY$=" " THEN 2910
360 IF INT(RND(1)*80)=1 THEN 710
370 IF PEEK(Z+&H0E)=0 THEN 300
380 A=PEEK(Z+&H0E)
390 ON A-1GOTO580,530,610,660,,,710,460,410,1540,1620,2180,2590
400 GOTO 270
410 REM === TAKE KEY ===
420 PRINT "かき゛ を ひろった !"
430 PLAY "o6l16cr16o5gal4g"
440 H=&HD5:L=&HA0:GOSUB 2890
450 GOTO 300
460 REM === TAKE GOLD ===
470 A=INT(RND(1)*10)+(PEEK(Z+&H03)+1)*10
480 PRINT "きんか を";A;"まい ひろった !"
490 PLAY "o6l16cr16o5gal4g"
500 H=&HD5:L=&HE8:GOSUB 2890
510 GL=GL+A:GOSUB 840
520 GOTO 300
530 REM === GAS ROAD ===
540 PRINT "カ゛ス か゛ し゛ゅうまんしている !"
550 HP=HP-2
560 GOSUB 840
570 GOTO 270
580 REM === かき゛かへ゛ ===
590 PRINT PEEK(Z+&H03);"かいようの かき゛か゛ないと とうれない !"
600 GOTO 300
610 REM === かいた゛ん した ===
620 PRINT "したにいく かいた゛ん か゛ ある."
630 PRINT "したへ おりますか ";
640 GOSUB 3720:ONIGOTO 650,270
650 POKEZ+&H03,PEEK(Z+&H03)+1:GOSUB840:POKEZ+&H0E,0:GOTO 330
660 REM === かいた゛ん うえ ===
670 PRINT "うえにいく かいた゛ん か゛ ある."
680 PRINT "うえに のほ゛りますか ";
690 GOSUB 3720:ONIGOTO 700,270
700 POKEZ+&H03,PEEK(Z+&H03)-1:GOSUB840:POKEZ+&H0E,0:GOTO 330
710 REM === かいふ゛つ ===
720 MO=PEEK(Z+&H03)+INT(RND(1)*3)
730 PRINT MN$(MO);"か゛ あらわれた !"
740 FORI=1TO4:PLAY "l16o3fo5d":NEXT:PLAY "o3f"
750 A=53824+&H48*MO:H=INT(A/256):L=A-H*256:GOSUB 2890
760 MH=45+(5+2*MO)*MO+INT(RND(1)*11)
770 MP=15+5*MO :GOSUB 970
780 PRINT "1 こうけ゛き     2 にけ゛る    3 はなしかける"
790 EXEC&H1058
800 IF HP=0 THEN 3070
810 I$=INKEY$
820 ON VAL(I$) GOTO 1040,1440,1360
830 GOTO 800
840 REM === ハラメータ ===
850 LINE(159,12)-(255,95),0,BF
860 IF HP<0 THEN HP=0
870 LOCATE 20,1:PRINT "H・P   ";HP
880 LOCATE 20,2:PRINT "POW   ";PO+A3(A1)
890 IFAG>57 THEN AG=56
900 LOCATE 20,3:PRINT "AGI   ";AG+B3(B1)+C3(C1)
910 LOCATE 20,4:PRINT "STR   ";ST
920 LOCATE 20,5:PRINT "EXP   ";EX
930 LOCATE 20,6:PRINT "GLD   ";GL
940 LOCATE 20,7:PRINT "FLO   ";PEEK(Z+&H03)
950 CONSOLE11,15:LOCATE 0,15
960 RETURN
970 REM === かいふ゛つ ハラメータ ===
980 LINE(159,107)-(255,131),0,BF
990 LOCATE 19,8:PRINT MN$(MO);"のテ゛ータ"
1000 LOCATE 20,9:PRINT "H・P   ";MH
1010 LOCATE 20,10:PRINT "POW   ";MP
1020 LOCATE 0,15
1030 RETURN
1040 REM === こうけ゛き ===
1050 AI=INT(RND(1)*HP):AM=INT(RND(1)*MH)
1060 IF AI<AM THEN PRINT MN$(MO);"か゛ ";IN$;"をよけた .":GOTO 1110
1070 BI=INT(RND(1)*(PO+A3(A1)))+1
1080 PRINT IN$;"か゛ ";MN$(MO);"に";BI;"のた゛け゛きを あたえた !"
1090 MH=(BI-MH)*(MH-BI>0):GOSUB 970
1100 IF MH=0 THEN 1190
1110 AI=INT(RND(1)*HP):AM=INT(RND(1)*MH)
1120 IF AI>AM THEN PRINT IN$;"か゛ ";MN$(MO);"をよけた .":GOTO 780
1130 IFINT(RND(1)*100)> AG+B3(B1)+C3(C1) THEN 1150
1140 PRINTIN$;"か゛ ";MN$(MO);"をうけとめた.":GOTO 780
1150 BM=INT(RND(1)*MP)+1
1160 PRINT MN$(MO);"か゛ ";IN$;"に";BM;"のた゛け゛きを あたえた !"
1170 HP=HP-BM:GOSUB 840
1180 GOTO 780
1190 REM === やっつけた ===
1200 PRINT IN$;"か゛ ";MN$(MO);"をやっつけた !"
1210 IF MO=10 THEN 3110
1220 PLAY "l16o6cr16o5gr16o6c","l16o5er16fr16e"
1230 H=&HD5:L=&H58:GOSUB 2890
1240 LINE(151,95)-(255,131),0,BF
1250 IF PO-MP>=10 THEN300
1260 A=INT((MP-PO+10)*(RND(1)+.5))
1270 PRINT "EXP +";A:EX=EX+A
1280 IF INT(RND(1)*2) OR MO-INT(MO/2)*2=0 THEN 1300
1290 A=MO*10+INT(RND(1)*10):PRINT A;"まいのきんかを てにいれた !":GL=GL+A
1300 GOSUB 840
1310 IFEX<500 THEN 300
1320 PO=PO+2:ST=ST+20:AG=AG+1:EX=0
1330 PRINT "POW +2   STR +20   AGI +1":PLAY "o5l32ccr32deeddc"
1340 GOSUB 840
1350 GOTO 300
1360 REM ==== はなし ===
1370 IFMO-INT(MO/2)*2=1ANDINT(RND(1)*2)=0 THEN 1390
1380 PRINT MN$(MO);"か゛ いきなりおそってきた !":GOTO1110
1390 PRINT MW$(MO-INT(RND(1)*2))
1400 PRINT "そういって ";MN$(MO);"は きえてしまった."
1410 H=&HD5:L=&H58:GOSUB 2890
1420 LINE(151,95)-(255,131),0,BF
1430 GOTO 300
1440 REM === にけ゛る ===
1450 EXEC&HD9FA
1460 IF RND(1)*100<AG*(4-PEEK(Z+&H0F))/4 THEN 1500
1470 PRINT "にけ゛られない .";MN$(MO);"か゛ ";IN$;"に おそいかかってきた !"
1480 FORI=1TO300:NEXT
1490 GOTO 1110
1500 PRINT "にけ゛た."
1510 H=&HD5:L=&H58:GOSUB 2890
1520 LINE(151,95)-(255,131),0,BF
1530 GOTO 300
1540 REM === みす゛のみ ===
1550 PRINT "わきみす゛か゛ て゛ている. のんて゛みよう.
1560 PRINT "コ゛クコ゛クコ゛ク   ";:FORI=1TO800:NEXT
1570 PRINT "ああうまかった."
1580 A=INT((ST-HP)/2):IF A<ST/10 THEN300
1590 PRINT "H.P  +";A:HP=HP+A
1600 GOSUB 840
1610 GOTO 300
1620 REM === ひろう ===
1630 FL=PEEK(Z+&H03)
1640 IF TA(FL)=1 THEN 300
1650 PRINT TA$(FL);"を ひろった ."
1660 PLAY "o6l16cr16o5gal4g"
1670 TA(FL)=1
1680 IF FL=6 THEN AG=AG+10:GOSUB 840
1690 GOTO 300
1700 REM === もちもの ===
1710 PRINT A1$(A1);"  ";B1$(B1);"  ";C1$(C1)
1720 IF PEEK(Z+&H10+PEEK(Z+3))THEN PRINT "かき゛ ";
1730 FORI=0TO7:IFTA(I)THENPRINT TA$(I);" ";
1740 NEXT:PRINT
1750 GOTO 300
1760 REM === みせ ===
1770 LOCATE 20,8:PRINT A1$(A1)
1780 LOCATE 20,9:PRINT B1$(B1)
1790 LOCATE 20,10:PRINT C1$(C1)
1800 LOCATE 0,15
1810 PRINT "なにをかいますか ?"
1820 PRINT "1  ふ゛き     2  ほ゛うく゛   3  そとにて゛る"
1830 LINE(0,0)-(119,119),0,BF
1840 I$=INKEY$
1850 ONVAL(I$) GOTO 1870,1960,180
1860 GOTO 1840
1870 PRINT :PRINT :PRINT
1880 PRINT "と゛れにしますか ?"
1890 LOCATE0,1:FORI=1TO6:PRINTI;"  ";A1$(I):LOCATE9,I:PRINT A2(I):NEXT
1900 LOCATE 1,7:PRINT "7  なにもかわない":LOCATE 0,15
1910 I$=INKEY$:I=VAL(I$)
1920 IF I=0ORI>7 THEN 1910
1930 IF I=7 THEN 1760
```

▶久しぶりにPiOを読んだ．投稿者の新陳代謝が激しいですな．PiOPiOなんか読むと知らない人ばかりだ，話題もわからない．話は変わるが，なにをかくそう，この僕も昔はしょうがないギャグネタで数回載ったことがあるんだぞ！どうだ，びっくりしただろう．はっはっは(笑)．ところでラジオPiOて何ですか？（パピコンmkIIのゲームが無いことは変わらないのだった．）

（ネアンデルタール渡辺mkII）

```
1940 IF GL<A2(I) THEN PRINT "きんかか゛ たりません。":GOTO 1880
1950 A1=I:PRINT A1$(A1);"を かった。":GL=GL-A2(A1):GOSUB 840:GOTO 1810
1960 PRINT :PRINT :PRINT
1970 PRINT "と゛れにしますか ?"
1980 LOCATE0,1:FORI=1TO3:PRINTI;" ";B1$(I):LOCATE10,I:PRINTB2(I):NEXT
1990 FORI=1TO3:PRINTI+3;" ";C1$(I):LOCATE10,I+3:PRINTC2(I):NEXT
2000 LOCATE 1,7:PRINT "7 なにもかわない":LOCATE 0,15
2010 I$=INKEY$:I=VAL(I$)
2020 IF I>0ANDI<4 THEN 2060
2030 IF I>3ANDI<7 THEN 2080
2040 IF I=7 THEN 1810
2050 GOTO 2010
2060 IF GL<B2(I) THEN PRINT "きんかか゛ たりません。":GOTO 1970
2070 B1=I:PRINT B1$(B1);"を かった。":GL=GL-B2(B1):GOSUB 840:GOTO 1810
2080 IF GL<C2(I-3) THEN PRINT "きんかか゛ たりません。":GOTO 1970
2090 C1=I-3:PRINT C1$(C1);"を かった。":GL=GL-C2(C1):GOSUB840:GOTO 1810
2100 REM === ひ゛ょういん ===
2110 IF HP=ST THEN PRINT "あなたは と゛こもわるくありませんよ。":GOTO 180
2120 A=INT((ST-HP)/2)
2130 PRINT "あなたは けか゛をしている。ちりょうにはきんか゛";A;"まいか゛ひつようだ゛か゛ いいかね?";
2140 GOSUB 3720
2150 ONIGOTO 2160,180
2160 IF GL-A<0 THEN PRINT "おかねか゛たりません。":GOTO 180
2170 HP=ST:GL=GL-A:GOSUB 840:GOTO 180
2180 REM === むしょうけん ワーフ゜ ===
2190 FL=PEEK(Z+&H03):Y=PEEK(Z+&H00):X=PEEK(Z+&H01)
2200 ON FL GOTO 2210,,2240,2280,2330,2380,2460
2210 IF Y=2 AND X=27THENPOKEZ,8:POKEZ+1,17
2220 IF Y=4 AND X=3 THEN POKEZ,26:POKEZ+1,2
2230 GOTO 270
2240 IF Y=24AND X=23THEN POKEZ,29:POKEZ+1,29
2250 IF Y=11AND X=2 THEN POKEZ,20:POKEZ+1,5
2260 IF Y=21AND X=28THEN POKEZ,28:POKEZ+1,25
2270 GOTO 270
2280 IF Y=25AND X=15THEN POKEZ,21
2290 IF Y=10AND X=13THEN POKEZ,19:POKEZ+1,12
2300 IF Y=19AND X=16THEN POKEZ,10:POKEZ+1,17
2310 IF Y=22AND X=23THEN POKEZ,10:POKEZ+1,6
2320 GOTO 270
2330 IF Y=29AND X=5 THEN POKEZ+1,7
2340 IF Y=24AND X=9 THEN POKEZ+1,7
2350 IF Y=21AND X=27THEN POKEZ,5
2360 IF Y=4 AND X=27THEN POKEZ,20
2370 GOTO 270
2380 IF Y=2 AND X=27 THEN POKEZ,22
2390 IF Y=2 AND X=29 THEN POKEZ,22
2400 IF Y=12AND X=10 THEN POKEZ,14:POKEZ+1,20
2410 IF Y=18AND X=27 THEN POKEZ,27:POKEZ+1,29
2420 IF Y=19AND X=17 THEN POKEZ,2 :POKEZ+1,15
2430 IF Y=22AND X=17 THEN POKEZ,2
2440 IF Y=21AND X=14 THEN POKEZ,22:POKEZ+1,27
2450 GOTO 270
2460 IF Y=6 AND X=29 THEN POKEZ,12:POKEZ+1,17
2470 IF Y=8 AND X=19 THEN POKEZ+1,19
2480 IF Y=9 AND X=19 THEN POKEZ,12
2490 IF Y=9 AND X=26 THEN POKEZ,14:POKEZ+1,29
2500 IF Y=11AND X=20 THEN POKEZ,8 :POKEZ+1,26
2510 IF Y=11AND X=22 THEN POKEZ,8 :POKEZ+1,25
2520 IF Y=11AND X=29 THEN POKEZ,8 :POKEZ+1,26
2530 IF Y=17AND X=23 THEN POKEZ,8 :POKEZ+1,25
2540 IF Y=14AND X=21 THEN POKEZ,8 :POKEZ+1,25
2550 IF Y=17AND X=4  THEN POKEZ,23
2560 IF Y=19AND X=23 THEN POKEZ,8 :POKEZ+1,26
2570 IF Y=22AND X=6  THEN POKEZ,16
2580 GOTO 270
2590 REM === とくしゅ ===
2600 FL=PEEK(Z+&H03):Y=PEEK(Z+&H00):X=PEEK(Z+&H01)
2610 ONFL+1GOTO 2740,2620,,,,2680,2780,2840
2620 REM --- FLO 1-5 ---
2630 PRINT TA$(5);"を かき゛すへ゛し と さいた゛んに かいてあります。 そのとうりにしますか ?";
2640 GOSUB 3720
2650 ONIGOTO 2660,300
2660 IF TA(5)=0 THEN PRINT TA$(5);"を もっていない 。":GOTO 300
2670 POKEZ+&H03,5:GOSUB 840:GOTO 270
2680 REM --- FLO 5-1 ---
2690 PRINT TA$(3);"を はけ と さいた゛んに かいてあります。 そのとうりにしますか ?";
2700 GOSUB 3720
2710 ONIGOTO 2720,300
2720 IF TA(3)=0 THEN PRINT TA$(3);"を もっていない 。":GOTO 300
2730 POKEZ+&H03,1:GOSUB 840:GOTO 270
2740 REM --- いりく゛ち ---
2750 PRINT "ここは はいきょのいりく゛ちて゛す。 そとに て゛ますか ?";
2760 GOSUB 3720
2770 ONIGOTO 180,300
2780 REM --- FLO 6-7 ---
2790 PRINT TA$(1);"を かき゛すへ゛し と さいた゛んに かいてあります。 そのとうりにしますか ?";
2800 GOSUB 3720
2810 ONIGOTO 2820,300
2820 IF TA(1)=0 THEN PRINT TA$(1);"を もっていない 。":GOTO 300
2830 POKEZ+&H03,7:GOSUB 840:GOTO 270
2840 REM --- サターン ---
2850 MO=10:PRINT MN$(MO);"か゛ あらわれた !":PLAY "18o3co2go3co2b-fb-a-e-a-ggg
2860 H=&HD5:L=&H10:GOSUB 2890
2870 MH=1000+500*(TA(7)=1):MP=100+50*(TA(7)=1):GOSUB 970
2880 GOTO 780
2890 REM === かく ===
2900 POKE&HD9BF,L:POKE&HD9C0,H:EXEC&HD9B8:RETURN
2910 REM === もちもの or くすり ===
2920 PRINT "1  もちものをみる  2  くすりをのむ"
2930 I$=INKEY$
2940 ONVAL(I$)GOTO 1700,2960
2950 GOTO 2930
2960 REM === くすり ===
2970 PRINT "1 ";TA$(0);"  2 ";TA$(2);"  3 ";TA$(4)
2980 I$=INKEY$
2990 ONVAL(I$) GOTO 3010,3030,3050
3000 GOTO 2980
3010 IF TA(0)=0 THEN PRINT "もっていません。":GOTO 300
3020 HP=HP+INT((ST-HP)/4):TA(0)=0:GOSUB 840:GOTO 300
3030 IF TA(2)=0 THEN PRINT "もっていません。":GOTO 300
3040 HP=HP+INT((ST-HP)/3):TA(2)=0:GOSUB 840:GOTO 300
3050 IF TA(4)=0 THEN PRINT "もっていません。":GOTO 300
3060 POKEZ,2:POKEZ+1,2:POKEZ+3,0:TA(4)=0:GOSUB 840:GOTO 180
3070 REM === GAME OVER ===
3080 PLAY "18o3cde-e-fe-e-dccccc","o218ggggggbbo4ce-ge-c"
3090 PRINT "あなたは";MN$(MO);"に ころされてしまった。"
3100 FORI=1TO1000:NEXT:GOTO 3230
3110 REM === KILL サターン ===
3120 H=&HD5:L=&H58:GOSUB 2890
3130 PLAY "18o5eeeeeo4go5cdeceaagfe","o218r8go3cdeo2go3co2bo3cdeffedc
3140 PRINT "あなたは えいゆうとして このまちのひとひ゛とに かたりつか゛れていくことて゛しょう。"
3150 PLAY "dddddo4gbo5cdd-deedco4b","o3do2gbo3cdo2gbo3cdd-deo2ggab"
3160 PLAY "18o5eeeeeo4go5cdeceaagfe","o218r8go3cdeo2go3co2bo3cdeffedc
3170 PLAY "dedel16dededfedl8ccccc","o2ggg+g+aabbo3co2gabo3c"
3180 FORI=1TO200:NEXT:PRINT "          *** おわり ***"
3190 FORI=1TO1000:NEXT:EXEC&HD800:GOTO 3230
3200 REM === DEMO ===
3210 SCREEN 4,2,2:COLOR 1,0,2:CONSOLE,,0,0:Z=&HDF00
3220 GOSUB 3360
3230 EXEC&H1058:LINE(0,0)-(255,191),0,BF:RESTORE4030:FORJ=1TO76
3240 READX,Y:A=&HE200+&H100*Y+X
3250 FORI=ATOA+255STEP32:POKEI,85:NEXT
3260 IF INKEY$<>"" THEN 40
3270 NEXT
3280 LOCATE 23,8:PRINT "By Y.K."
3290 PLAY DM$(0),DM$(1)
3300 CONSOLE10,15:DM=2:DW=0
3310 FOR I=1TO4
3320 PLAY DM$(DM),DM$(DM+1):LOCATE 0,15:PRINT DW$(DW)
3330 IF INKEY$<>"" THEN FORI=1TO500:NEXT:GOTO 40
3340 DM=DM+2:DW=DW+1:NEXT
3350 PRINT :GOTO 3300
3360 REM === しょき ===
3370 Z=&HDF00:ZZ=&HDEC0:EXEC&HD800
3380 DIM MN$(11),MP(9)
3390 FORI=0TO10:READMN$(I):NEXT
3400 FORI=0TO9:READMW$(I):NEXT
3410 FORI=0TO7:READTA$(I):NEXT
3420 FORI=1TO6:READA1$(I),A2(I),A3(I):NEXT
3430 FORI=1TO3:READB1$(I),B2(I),B3(I):NEXT
3440 FORI=1TO3:READC1$(I),C2(I),C3(I):NEXT
3450 FORI=0TO9 :READDM$(I):NEXT
3460 FORI=0TO3 :READDW$(I):NEXT
3470 RETURN
3480 REM === SAVE ===
3490 PRINT "キャラクターを セーフ゛しますか ";:GOSUB3720
3500 IF I=2 THEN 180
3510 H=INT(HP/256):L=HP-H*256:POKEZZ,L:POKEZZ+1,H
3520 POKEZZ+2,PO:POKEZZ+3,AG
3530 H=INT(ST/256):L=ST-H*256:POKEZZ+4,L:POKEZZ+5,H
3540 H=INT(GL/256/256):A=GL-H*256*256:M=INT(A/256):L=A-M*256
```

★この手の質問が多いのでJがお答えします．ラジオPiOは，PiO編集部のJとみなさんとでおしゃべりするペーパーラジオなのです．読んでもらえばわかるように，特に趣味の話題で毎回進めているんですが…．そして紹介したオハガキにJが独断で点数を付けて，その点でプレゼントを差しあげるシステムになっています．ネアンデルタール渡辺mkII君もよろしくね．

リスト1 RUINS BASICリスト

```
3550 POKEZZ+6,L:POKEZZ+7,M:POKEZ
Z+8,H
3560 POKEZZ+9,A1:POKEZZ+10,B1:PO
KEZZ+11,C1
3570 FORI=0TO9:POKEZZ+12+I,TA(I)
:NEXT
3580 H=INT(EX/256):L=EX-H*256:PO
KEZZ+20,L:POKEZZ+21,H
3590 EXEC&HDA1B:PRINT "ヒ゜ー ヒ゜ー
うーん すこしくた゛りき゛みた゛。":GOTO 180
3600 REM === LOAD ===
3610 PRINT "キャラクターを ロート゛しますか ";:G
OSUB 3720
3620 IF I=2 THEN 180
3630 EXEC&HDA2E
3640 HP=PEEK(ZZ)+PEEK(ZZ+1)*256
3650 PO=PEEK(ZZ+2):AG=PEEK(ZZ+3)
:ST=PEEK(ZZ+4)+PEEK(ZZ+5)*256
3660 GL=PEEK(ZZ+6)+PEEK(ZZ+7)*25
6+PEEK(ZZ+8)*256*256
3670 A1=PEEK(ZZ+9):B1=PEEK(ZZ+10
):C1=PEEK(ZZ+11)
3680 FORI=0TO7:TA(I)=PEEK(ZZ+12+
I):NEXT
3690 EX=PEEK(ZZ+20)+PEEK(ZZ+21)*
256
3700 PRINT "うん うまかった。"
3710 GOSUB840:GOTO 180
3720 REM === y/n ===
3730 PRINT "    y/n ?"
3740 I$=INKEY$
3750 IF I$="y"ORI$="Y" THEN I=1:
RETURN
3760 IF I$="n"ORI$="N" THEN I=2:
RETURN
3770 GOTO 3740
3780 DATA 1a,c3,06,1b,cd,9a,25,0
6,05,cd,70,1a,fe,af,20,f7
3790 DATA 10,f7,21,32,f8,06,06,c
d,70,1a,77,23,10,f9,cd,06
3800 DATA 1b,af,32,38,f8,21,76,2
5,cd,cf,30,21,36,f8,cd,cf
3810 DATA 30,cd,9a,25,2a,32,f8,e
d,4b,34,f8,1e,00,cd,70,1a
3820 DATA 57,83,5f,72,23,0b,78,b
1,20,f3,cd,70,1a,bb,ca,aa
3830 DATA 1a,cd,aa,1a,21,85,03,c
3,cf,30
3840 DATA アメーハ゛,まほうつかい,大トカケ゛,コ゛フ
゛リン,火のたま,大おとこ,ミノタウロス,カ゛イコツ,サラマンタ
゛ー
3850 DATAナイト,サターン
3860 DATA ます゛ かき゛をさか゛すことた゛。,Anxo
 Riccko Salsa...,すりぬけるかへ゛・・・
3870 DATA き゛んのくつか゛あれは゛・・・,せいなる木を
のめ。,おまえにサターンはたおせない。,アワワワワワワ・・・
3880 DATA 金のゆひ゛わをさか゛せ!,みのほと゛しらず゛
め。,サターンをたおすには ひかりのけんか゛ ひつようた゛。
3890 DATA あかいくすり,ほのうのフ゛レスレット,あおい
くすり,き゛んのくつ,しろいくすり,きんのゆひ゛わ
3900 DATA ト゛ラコ゛ンのひとみ,ひかりのけん
3910 DATA ナイフ,30,5,こんほ゛う,60,10,た
んけん,120,15,やり,240,20,おの,480,25
3920 DATA けん,960,30
3930 DATA かわのようい,40,6,てつのようい,160
,12,ヘヒ゛ーメタル,640,18
3940 DATA 木のたて,30,3,てつのたて,120,9,
こうてつのたて,480,15
3950 DATA 18o4cde-c de-fd e-fge-
 fga-f ga-gfe-de-fggggrl
3960 DATA 18o3cccco2b-b-b-b-a-a-
a-a-ffffggggffddgggggrl
3970 DATA o5co4ge-o5ccde-cdo4b-b
-fffff,o3ccccccde-e-fffdo2b-b-b-b
-
3980 DATA a-a-a-a-a-b-o5ce-do4bb
ggggg,a-a-a-a-a-ga-a-bbbgdddd
3990 DATA o5co4ge-o5ccde-cdo4b-b
-fffff,o2ccccccde-e-fffdo1b-b-b-b
-
4000 DATA a-ga-o5cco4bo5cddl16e-
dl8ccccccr8,o2a-a-o3cco2bgfddcccc
ccr8
4010 DATAこのまちは のろわれています。,ちかとしのはい
きょのなかに あくまか゛すみついているのて゛す。
4020 DATA このままて゛は われわれは しにたえてしまい
ます。,たひ゛のおかた と゛うかわれわれをたすけてくた゛さい。
4030 DATA3,3,3,4,3,5,3,6,3,7,3,8
,3,9,4,3,4,6,5,3,5,6,5,7,6,3,6,6
,6,8
4040 DATA 7,4,7,5,7,9
4050 DATA 9,3,9,4,9,5,9,6,9,7,9,
8,10,9,11,9,12,9
4060 DATA 13,3,13,4,13,5,13,6,13
,7,13,8
4070 DATA 15,3,15,9,16,3,16,4,16
,5,16,6,16,7,16,8,16,9,17,3,17,9
4080 DATA19,3,19,4,19,5,19,6,19,
7,19,8,19,9,20,5,21,6,22,7
4090 DATA 23,3,23,4,23,5,23,6,23
,7,23,8,23,9
4100 DATA 25,4,25,5,25,8,26,3,26
,6,26,9,27,3,27,6,27,9
4110 DATA  28,3,28,6,28,9,29,4,2
9,7,29,8
```

リスト2 RUINS マシン語データ・リスト

```
C000:11 11 11 11 11 11 11 11:88
C008:11 11 11 11 11 11 11 11:88
C010:11 11 11 11 11 11 11 11:88
C018:11 11 11 11 11 11 11 11:88
C020:11 E0 00 00 01 00 00 00:F2
C028:10 00 80 00 00 10 08 11:B9
C030:11 01 01 11 01 01 01 10:37
C038:11 01 11 11 10 10 11 11:76
C040:11 01 01 00 01 01 01 00:16
C048:01 00 00 10 10 10 10 11:52
C050:11 01 01 01 11 01 01 10:37
C058:11 11 10 10 10 10 10 11:83
C060:11 01 81 01 00 01 00 10:A5
C068:10 00 10 00 10 00 10 11:51
C070:11 00 01 00 01 11 80 10:B4
C078:11 10 10 11 11 10 10 11:84
--------------------------------
Sum: FE 4A 8A 99 AA A9 20 EA:C8

C080:11 01 11 11 00 01 11 10:56
C088:00 00 08 00 00 10 10 11:39
C090:11 01 80 01 11 00 00 11:B5
C098:11 11 11 11 11 10 10 11:86
C0A0:11 01 08 00 01 11 10 01:3D
C0A8:00 01 00 00 00 00 08 11:1A
C0B0:11 01 00 10 08 00 11 01:3C
C0B8:01 01 01 11 11 11 10 11:57
C0C0:11 01 80 80 19 10 00 01:3C
C0C8:01 01 01 00 00 00 10 11:24
C0D0:11 01 11 11 11 11 11 11:78
C0D8:01 00 01 01 11 10 10 11:45
C0E0:11 80 00 00 00 00 00 01:92
C0E8:01 11 11 01 8A 10 10 11:DF
C0F0:11 01 11 11 21 11 11 01:78
C0F8:00 00 01 01 08 10 10 11:3B
--------------------------------
Sum: 9D AC 69 E9 2A A5 CC BF:F5

C100:11 01 00 80 00 00 01 01:94
C108:11 11 01 01 01 10 10 11:56
C110:11 01 01 11 11 11 01 00:47
C118:00 01 01 01 00 00 10 11:24
C120:11 01 81 00 00 01 01 01:96
C128:01 11 01 01 11 11 10 11:57
C130:11 01 01 01 01 81 01 01:98
C138:00 01 81 00 00 00 00 11:93
C140:11 01 01 01 01 01 01 01:18
C148:01 11 01 11 11 11 11 11:68
C150:11 01 81 01 01 01 01 01:98
C158:01 01 00 00 00 00 08 11:1B
C160:11 01 01 01 41 81 01 01:D8
C168:01 01 01 11 11 11 11 11:58
C170:11 01 01 01 11 01 01 01:28
C178:08 01 00 00 00 00 0A 11:24
--------------------------------
Sum: A5 40 8D BB 9A 5A 6C 8F:1C

C180:11 01 00 00 00 00 01 01:14
C188:01 11 01 11 11 11 11 11:68
C190:11 01 11 11 11 11 11 01:68
C198:00 01 00 00 00 00 89 11:9B
C1A0:11 00 00 00 00 08 00 01:1A
C1A8:01 01 11 11 11 11 11 11:68
C1B0:11 11 11 11 11 11 11 11:88
C1B8:01 00 01 01 08 01 00 11:1D
C1C0:11 98 01 00 01 00 01 00:AC
C1C8:01 11 02 01 01 00 00 11:27
C1D0:11 80 00 01 00 01 00 01:94
C1D8:01 00 01 00 00 01 C0 11:D4
C1E0:11 11 11 11 11 11 11 11:88
C1E8:11 11 11 11 11 11 11 11:88
C1F0:11 11 11 11 11 11 11 11:88
C1F8:11 11 11 11 11 11 11 11:88
--------------------------------
Sum: AF 93 7D 8B 92 93 D3 BF:01

C200:11 11 11 11 11 11 11 11:88
C208:11 11 11 11 11 11 11 11:88
C210:11 11 11 11 11 11 11 11:88
C218:11 11 11 11 11 11 11 11:88
C220:11 00 00 00 00 00 00 00:11
C228:00 10 08 10 00 1D 00 11:56
C230:11 01 11 10 11 11 10 11:76
C238:10 10 10 10 10 10 10 11:81
C240:11 0D 10 80 8C 10 80 18:E2
C248:00 10 00 10 80 10 00 11:C1
C250:11 01 11 10 11 11 10 11:76
C258:10 12 11 11 12 12 11 11:8A
C260:11 00 19 80 80 19 80 00:C3
C268:10 10 10 00 00 10 00 11:51
C270:11 01 11 10 11 11 10 10:75
C278:10 10 10 10 10 00 10 11:71
--------------------------------
Sum: EA B6 E9 C5 35 FF A5 F4:1B

C280:11 00 10 00 88 10 80 10:49
C288:00 10 00 10 11 11 11 11:64
C290:11 00 00 00 01 11 10 11:44
C298:01 11 11 10 00 00 00 11:44
C2A0:11 11 11 11 01 01 00 01:47
C2A8:01 00 00 00 11 11 08 11:3C
C2B0:11 81 81 81 00 00 01 00:95
C2B8:01 01 10 00 10 00 00 11:33
C2C0:11 00 E0 01 11 11 11 11:36
C2C8:11 00 08 10 10 11 11 11:6C
C2D0:11 00 10 01 01 A1 01 91:56
C2D8:01 11 00 10 00 10 00 11:43
C2E0:11 00 00 01 81 81 81 81:16
C2E8:81 01 00 00 10 10 10 11:C3
C2F0:11 08 08 01 00 00 00 00:22
C2F8:00 01 11 00 10 14 10 11:57
--------------------------------
Sum: 1E CF D4 D6 7F BC 6E CD:0D

C300:11 00 00 01 11 11 11 10:55
C308:11 11 01 01 10 11 10 11:66
C310:11 00 00 02 08 00 01 00:1C
C318:10 10 01 00 00 08 00 11:3A
C320:11 11 11 11 11 11 01 01:68
C328:10 10 11 11 01 01 11 11:66
C330:11 00 10 00 00 01 01 01:24
C338:00 00 00 01 01 00 00 11:13
C340:11 10 10 11 11 01 01 00:55
C348:01 11 11 01 11 11 10 11:67
C350:11 00 10 00 01 00 01 11:34
C358:11 00 01 01 00 00 00 11:24
C360:11 00 00 00 51 11 11 00:84
C368:01 01 01 01 00 11 11 11:37
C370:11 11 00 11 11 00 01 01:46
C378:01 01 01 01 01 10 00 11:26
--------------------------------
Sum: CD 76 68 4D C2 81 6A AC:51

C380:11 00 00 00 00 01 00 01:13
C388:00 01 00 01 01 00 10 11:24
C390:11 11 11 11 01 01 11 11:68
C398:11 11 11 01 00 01 10 11:56
C3A0:11 01 00 01 01 01 80 08:9D
C3A8:11 80 81 01 00 11 10 11:45
C3B0:11 01 01 01 01 00 01 10:26
C3B8:00 01 00 01 01 10 10 11:34
C3C0:11 01 01 01 01 11 11 11:48
C3C8:11 11 11 11 11 11 10 11:87
C3D0:11 00 01 00 00 00 00 00:12
C3D8:00 00 80 00 00 00 00 11:91
C3E0:11 11 11 11 11 11 11 11:88
C3E8:11 11 11 11 11 11 11 11:88
C3F0:11 11 11 11 11 11 11 11:88
```

PiO PiO

▶どーもこんにちはPO／です．えーと私は，何かサークルに入ろうと思っているのですけどもどこかに募集しているところありますぅえんくわぁ？ちなみに私はX1-CKのけん太(という名前)をかっています． P.S. PO／は〝ポ！〟と呼ばないでください．フィザーナ オーウィッシュというかっこいいフルネームがあるんですよ!!
(PHIZARNA OWISH／ことPO／)

リスト2 RUINS マシン語データ・リスト

```
C3F8:11 11 11 11 11 11 11 11:88
--------------------------------
Sum: DD FC 7B 6D 5B 8B 37 E5:C3

C400:11 11 11 11 11 11 11 11:88
C408:11 11 11 11 11 11 11 11:88
C410:11 11 11 11 11 11 11 11:88
C418:11 11 11 11 11 11 11 11:88
C420:11 80 1C 18 18 10 10 00:FD
C428:10 00 10 00 00 10 00 11:41
C430:11 00 00 00 00 10 00 10:31
C438:00 10 00 10 10 10 10 11:61
C440:11 11 81 81 00 01 01 11:37
C448:01 11 01 10 10 80 10 11:D4
C450:11 41 11 11 11 01 01 91:18
C458:01 41 01 00 11 11 10 11:86
C460:11 00 00 00 01 01 01 81:95
C468:01 01 01 00 10 00 00 11:24
C470:11 11 11 11 01 01 01 01:48
C478:01 01 01 11 10 11 11 11:57
--------------------------------
Sum: BE 8B 17 30 C0 2A 99 DE:F1

C480:11 00 00 41 01 00 01 00:54
C488:01 01 00 00 10 00 00 11:23
C490:11 00 81 01 01 11 11 11:C7
C498:11 01 11 11 10 11 12 11:78
C4A0:11 10 08 01 00 00 00 00:2A
C4A8:00 00 00 00 00 10 00 11:21
C4B0:11 91 01 81 11 11 11 11:68
C4B8:11 11 11 11 00 10 10 11:75
C4C0:11 80 00 01 00 00 00 00:92
C4C8:00 00 00 01 11 10 10 11:43
C4D0:11 08 18 01 01 01 81 01:B6
C4D8:01 A1 81 00 10 00 10 11:54
C4E0:11 10 00 01 01 81 01 01:A6
C4E8:81 01 01 00 10 11 10 11:C5
C4F0:11 00 01 01 00 00 00 00:13
C4F8:00 00 00 01 10 05 00 11:27
--------------------------------
Sum: 2D EE 47 EC 76 FB F7 AC:62

C500:11 01 11 11 01 11 11 11:68
C508:11 11 11 11 10 11 10 11:86
C510:11 00 10 00 01 00 00 00:22
C518:00 00 00 00 10 00 10 11:31
C520:11 00 10 11 11 01 11 10:65
C528:10 11 10 10 11 10 00 11:73
C530:11 00 00 00 01 01 00 10:23
C538:10 10 10 10 00 10 11 11:72
C540:11 11 01 11 11 01 01 10:57
C548:10 10 00 10 10 10 00 11:61
C550:11 00 00 01 91 11 00 00:B4
C558:18 11 11 10 10 11 10 11:8C
C560:11 11 11 01 81 01 01 11:C8
C568:10 01 80 00 10 00 00 11:B2
C570:11 00 00 01 01 00 01 08:1C
C578:11 01 91 11 11 10 11 11:F7
--------------------------------
Sum: 02 78 96 98 AA 88 77 E2:33

C580:11 11 11 01 00 01 11 80:C6
C588:00 01 11 00 08 00 00 11:2B
C590:11 00 01 11 11 11 01 08:4E
C598:11 11 00 00 11 11 10 11:65
C5A0:11 01 01 00 01 81 01 11:A7
C5A8:10 01 11 10 10 00 10 11:63
C5B0:11 01 01 00 01 01 00 00:15
C5B8:00 00 00 10 00 10 10 11:41
C5C0:11 01 00 01 00 01 11 11:36
C5C8:01 11 10 11 11 10 10 11:75
C5D0:11 41 00 01 00 00 00 00:53
C5D8:01 00 00 00 00 00 10 11:22
C5E0:11 11 11 11 11 11 11 11:88
C5E8:11 11 11 11 11 11 11 11:88
C5F0:11 11 11 11 11 11 11 11:88
C5F8:11 11 11 11 11 11 11 11:88
--------------------------------
Sum: CD BD 8A 89 91 0A B8 54:44

C600:11 11 11 11 11 11 11 11:88
C608:11 11 11 11 11 11 11 11:88
C610:11 11 11 11 11 11 11 11:88
C618:11 11 11 11 11 11 11 11:88
C620:11 00 00 00 00 00 20 00:31
C628:01 00 80 00 00 00 00 11:92
C630:11 C1 01 01 81 01 11 11:78
C638:81 01 11 11 11 11 10 11:E7
C640:11 11 11 11 11 11 00 01:67
C648:01 01 08 00 00 00 10 11:2B
C650:11 00 00 00 00 00 01 01:13
C658:00 50 01 11 11 10 10 11:A4
C660:11 10 11 11 11 11 01 01:67
C668:11 01 11 81 89 10 12 11:60
C670:11 00 11 11 11 11 01 00:56
C678:01 00 00 01 01 10 18 11:3C
--------------------------------
Sum: 3F 79 23 1C A4 B9 D2 BE:E4

C680:11 01 10 51 80 00 01 11:05
C688:01 11 11 11 00 12 11 11:68
C690:11 00 10 11 11 11 11 00:65
C698:00 10 00 00 00 00 00 11:21
C6A0:11 10 10 10 10 00 10 01:62
C6A8:11 10 11 11 11 11 10 11:86
C6B0:11 D0 10 10 10 10 10 11:42
C6B8:89 10 10 00 00 00 10 11:CA
C6C0:11 11 10 10 00 10 00 00:52
C6C8:01 10 10 11 61 10 10 11:C4
C6D0:11 00 00 10 11 11 11 11:65
C6D8:11 10 10 10 00 10 10 11:72
C6E0:11 00 10 10 00 00 10 00:41
C6E8:00 18 10 10 40 18 10 11:B1
C6F0:11 01 11 11 11 10 10 18:7D
C6F8:10 10 10 10 00 10 10 11:71
--------------------------------
Sum: 45 7C E3 26 85 BD D4 D4:B4

C700:11 00 00 00 00 10 10 10:41
C708:10 10 10 11 11 10 10 11:83
C710:11 11 11 11 10 10 00 00:64
C718:00 10 10 00 00 00 10 11:41
C720:11 00 00 00 10 11 11 00:43
C728:00 10 11 61 11 11 10 11:C5
C730:11 01 11 10 10 00 01 00:44
C738:10 10 00 00 00 00 00 11:31
C740:11 01 00 10 10 01 01 00:34
C748:00 11 11 11 11 11 11 11:77
C750:11 01 01 10 10 11 11 00:55
C758:00 00 00 00 11 11 D0 11:03
C760:11 01 00 00 10 00 01 01:24
C768:08 00 01 08 00 11 00 11:33
C770:11 01 11 10 10 11 81 00:D5
C778:00 10 00 00 00 11 01 11:33
--------------------------------
Sum: B0 77 77 DC B4 B9 C8 99:48

C780:11 00 00 18 10 01 91 00:CB
C788:00 00 80 1D 00 11 00 11:BF
C790:11 01 01 11 11 01 11 08:4F
C798:10 00 00 00 10 11 A0 11:E2
C7A0:11 01 01 00 10 00 10 00:33
C7A8:00 00 00 00 00 11 00 11:22
C7B0:11 01 00 10 18 10 10 11:6B
C7B8:11 11 11 11 11 11 10 11:87
C7C0:11 11 10 10 10 10 10 00:72
C7C8:10 00 10 00 10 11 00 11:52
C7D0:11 50 00 00 00 10 10 10:91
C7D8:00 10 00 10 00 11 00 11:42
C7E0:11 11 11 11 11 11 11 11:88
C7E8:11 11 11 11 11 11 11 11:88
C7F0:11 11 11 11 11 11 11 11:88
C7F8:11 11 11 11 11 11 11 11:88
--------------------------------
Sum: DB C9 F7 CB CE DC D6 D3:B9

C800:11 11 11 11 11 11 11 11:88
C808:11 11 11 11 11 11 11 11:88
C810:11 11 11 11 11 11 11 11:88
C818:11 11 11 11 11 11 11 11:88
C820:11 00 00 00 00 00 00 00:11
C828:00 00 00 00 00 00 00 11:11
C830:11 01 11 11 11 11 11 11:78
C838:11 11 16 11 11 11 10 11:8C
C840:11 01 00 00 00 00 00 00:12
C848:00 00 00 00 00 00 10 11:21
C850:11 01 01 18 18 18 18 18:8B
C858:18 18 18 18 10 10 10 11:A1
C860:11 01 00 10 19 10 10 10:6B
C868:10 10 10 10 10 00 10 11:71
C870:11 01 01 11 11 11 11 11:68
C878:11 11 11 11 11 10 10 11:86
--------------------------------
Sum: F4 93 A6 D8 D9 BF DE F4:6F

C880:11 01 08 01 00 00 00 00:1B
C888:00 00 00 00 10 80 10 11:B1
C890:11 01 01 11 00 18 10 18:64
C898:10 10 11 10 11 10 10 11:83
C8A0:11 01 00 01 01 10 1D 10:51
C8A8:10 10 00 00 10 80 10 11:D1
C8B0:11 01 01 11 08 01 11 11:4F
C8B8:11 11 01 11 11 10 10 11:76
C8C0:11 01 08 01 01 11 00 00:2D
C8C8:01 08 01 00 00 00 10 11:2B
C8D0:11 01 01 11 01 01 01 21:48
C8D8:01 11 01 01 11 11 10 11:57
C8E0:11 01 08 01 01 01 01 01:1F
C8E8:01 01 01 01 50 00 00 11:65
C8F0:11 01 01 11 01 01 01 01:28
C8F8:01 A1 01 01 01 01 00 11:B7
--------------------------------
Sum: BD F4 32 6C B1 6F A1 E4:F4

C900:11 01 01 11 01 01 01 41:68
C908:01 01 01 01 01 01 00 11:17
C910:11 01 08 01 01 01 01 01:1F
C918:01 01 01 01 00 00 00 11:15
C920:11 01 01 11 01 01 01 21:48
C928:01 61 01 01 11 11 10 11:A7
C930:11 01 08 C1 01 11 00 00:ED
C938:D1 08 01 00 00 00 10 11:FB
C940:11 01 01 11 08 01 11 11:4F
C948:11 11 01 11 11 10 10 11:76
C950:11 01 08 01 01 10 10 10:4C
C958:10 10 00 00 10 80 10 11:D1
C960:11 01 01 11 00 18 18 10:64
C968:18 10 11 1D 11 10 10 11:98
C970:11 01 08 01 00 00 00 00:1B
C978:00 00 00 00 10 80 10 11:B1
--------------------------------
Sum: 95 A4 3A 39 61 6F 9C 1C:34

C980:11 01 01 11 11 11 11 11:68
C988:11 11 11 11 11 10 10 11:86
C990:11 01 00 10 10 10 10 1D:6F
C998:10 10 10 10 10 00 10 11:71
C9A0:11 01 01 18 18 18 18 10:83
C9A8:18 18 18 18 10 10 10 11:A1
C9B0:11 01 00 00 00 00 00 00:12
C9B8:00 00 00 00 00 00 10 11:21
C9C0:11 01 11 11 11 11 11 11:78
C9C8:11 11 11 11 11 11 10 11:87
C9D0:11 00 00 00 00 00 00 00:11
C9D8:00 00 00 00 00 00 00 11:11
C9E0:11 11 11 11 11 11 11 11:88
C9E8:11 11 11 11 11 11 11 11:88
C9F0:11 11 11 11 11 11 11 11:88
C9F8:11 11 11 11 11 11 11 11:88
--------------------------------
Sum: F4 93 A1 D8 D0 BF DE F9:66

CA00:11 11 11 11 11 11 11 11:88
CA08:11 11 11 11 11 11 11 11:88
CA10:11 11 11 11 11 11 11 11:88
CA18:11 11 11 11 11 11 11 11:88
CA20:11 80 08 00 00 20 01 00:BA
CA28:01 00 01 04 11 10 11 11:49
CA30:11 01 11 11 31 11 01 01:78
CA38:01 01 01 00 10 00 00 11:24
CA40:11 01 33 33 31 A1 00 01:4B
CA48:01 01 01 00 11 1D 11 11:53
CA50:11 81 31 11 61 61 11 01:A8
CA58:00 81 00 00 10 00 00 11:A2
CA60:11 01 31 01 06 01 01 11:5D
CA68:11 11 11 11 11 10 11 11:87
CA70:11 03 31 61 11 11 11 33:0C
CA78:33 33 33 30 10 80 80 11:EA
--------------------------------
Sum: F1 12 6A 40 81 46 1C F1:81

CA80:11 01 11 33 33 33 33 31:20
CA88:11 11 11 10 11 10 11 11:86
CA90:11 00 00 01 11 11 11 11:56
CA98:00 00 00 00 10 80 8C 11:2D
CAA0:11 11 11 11 80 00 00 20:E4
CAA8:00 11 11 11 11 10 11 11:76
CAB0:11 81 81 81 91 11 11 11:58
CAB8:01 10 00 00 10 80 80 11:32
CAC0:11 00 E0 01 11 00 00 01:04
CAC8:00 00 11 10 11 10 11 11:64
CAD0:11 00 10 01 00 81 11 01:B5
CAD8:11 10 00 00 10 80 80 11:42
CAE0:11 00 00 01 01 11 08 08:34
CAE8:1B 11 01 11 11 10 11 11:81
CAF0:11 08 08 01 00 01 01 11:35
CAF8:08 01 00 00 60 80 80 11:7A
--------------------------------
Sum: CE EF CF 0C 3B 28 BF 16:D0
```

PiO PiO

▶あの日，なにげなく6001のジョイスティックインターフェイスにドライバーをつっこんでいた．すると，どうしたことかリセット状態になり，それからまったく6001が作動しなくなってしまった…．結局ヒューズをとりかえただけですんだ．みなさん，絶対このようにアホなことをやらないようにしましょう．P.S.1. 申し遅れましたが初投稿です．P.S.2. 文を書くのが下手なのでこの程度の文が精一杯です．おかしいかもしれませんが，がまんしてください．
（いつも金欠病のすべお）

リスト2　RUINS　マシン語データ・リスト

```
CB00:11 00 00 01 11 01 01 51:76
CB08:01 01 01 11 11 10 11 11:57
CB10:11 00 00 02 01 00 01 01:16
CB18:00 01 01 08 10 80 80 11:2B
CB20:11 11 11 11 01 01 11 01:58
CB28:01 11 01 01 11 10 11 11:57
CB30:11 80 00 00 00 00 01 01:93
CB38:21 00 01 00 19 80 80 11:4C
CB40:11 11 11 11 11 11 01 01:68
CB48:01 01 01 10 11 10 11 11:56
CB50:11 00 00 00 00 00 01 01:13
CB58:01 01 00 00 10 0D 00 11:30
CB60:11 00 10 18 10 10 11 01:6B
CB68:00 01 11 10 11 10 11 11:65
CB70:11 01 11 11 11 11 11 01:68
CB78:01 11 00 00 10 00 00 11:33
--------------------------------
Sum: AE CA 59 88 D2 81 7C E0:08

CB80:11 00 00 00 0D 00 01 01:20
CB88:01 81 01 11 11 11 11 11:D8
CB90:11 01 11 11 11 11 11 01:68
CB98:01 01 00 00 00 00 00 11:13
CBA0:11 00 00 00 00 00 01 01:13
CBA8:01 00 01 11 01 11 01 11:37
CBB0:11 18 10 10 18 10 01 01:73
CBB8:01 01 01 86 01 01 00 11:9C
CBC0:11 11 11 11 11 11 01 01:68
CBC8:01 01 01 11 01 11 01 11:38
CBD0:11 00 0D 00 00 00 00 00:1E
CBD8:01 81 00 00 00 00 00 11:93
CBE0:11 11 11 11 11 11 11 11:88
CBE8:11 11 11 11 11 11 11 11:88
CBF0:11 11 11 11 11 11 11 11:88
CBF8:11 11 11 11 11 11 11 11:88
--------------------------------
Sum: B0 73 87 2F 9F AA 6C AF:3D

CC00:11 11 11 11 11 11 11 11:88
CC08:11 11 11 11 11 11 11 11:88
CC10:11 11 11 11 11 11 11 11:88
CC18:11 11 11 11 11 11 11 11:88
CC20:11 98 10 11 10 10 00 10:FA
CC28:10 15 01 10 11 0D 1D 11:82
CC30:11 16 18 01 08 10 10 10:78
CC38:10 11 00 10 10 01 10 11:63
CC40:11 00 10 00 00 10 10 10:51
CC48:10 01 10 08 00 11 00 11:4B
CC50:11 61 10 1E 10 10 10 00:D0
CC58:10 00 11 10 11 10 01 11:64
CC60:11 00 10 81 80 10 11 01:44
CC68:16 10 00 08 00 00 11 11:50
CC70:11 16 10 00 00 10 01 01:49
CC78:80 11 11 11 11 11 10 11:F6
--------------------------------
Sum: 80 B1 DF 46 2F E4 D5 DC:1A

CC80:11 00 10 00 00 20 01 01:43
CC88:80 00 80 00 18 88 10 11:C1
CC90:11 01 11 11 11 11 01 21:78
CC98:88 80 00 80 08 00 00 11:A1
CCA0:11 01 00 00 00 00 01 01:14
CCA8:00 88 88 88 00 08 80 11:31
CCB0:11 01 01 11 11 11 01 81:C8
CCB8:61 11 11 11 11 11 10 11:D7
CCC0:11 01 01 33 33 D1 01 01:4C
CCC8:00 00 00 01 16 66 10 11:9E
CCD0:11 01 01 31 11 11 01 81:E8
CCD8:81 81 01 01 6A 16 10 11:A5
CCE0:11 01 01 33 10 00 01 01:58
CCE8:01 01 01 01 11 16 60 11:9C
CCF0:11 01 01 13 10 10 11 81:D8
CCF8:11 11 11 01 11 11 10 11:77
--------------------------------
Sum: 84 B3 52 E9 59 78 48 30:BB

CD00:11 01 01 33 10 18 10 00:7E
CD08:10 00 00 00 00 80 10 11:B1
CD10:11 01 01 31 10 10 10 80:F4
CD18:18 10 18 18 18 11 10 11:A2
CD20:11 01 01 33 30 10 10 10:A6
CD28:10 18 10 10 10 1D 10 11:96
CD30:11 01 01 11 11 10 18 B8:15
CD38:1D 19 10 10 14 10 00 11:8B
CD40:11 00 08 00 00 00 11 11:3B
CD48:11 11 11 11 11 11 11 11:88
CD50:11 11 11 11 11 11 11 D1:48
CD58:11 11 11 11 11 11 11 11:88
CD60:11 81 81 81 00 00 01 00:95
CD68;1D 10 01 10 11 00 10 11:70
```

```
CD70:11 00 C0 01 01 11 11 10:05
CD78:10 11 00 10 10 01 10 11:63
--------------------------------
Sum: 2C 1A B9 B5 F2 4B EE C2:A1

CD80:11 00 10 01 01 00 01 00:24
CD88:10 01 10 08 00 11 00 11:4B
CD90:11 00 00 01 01 81 01 00:95
CD98:10 00 11 10 11 10 01 11:64
CDA0:11 08 08 01 01 11 01 01:36
CDA8:11 10 00 08 00 00 11 11:4B
CDB0:11 01 01 01 00 01 02 01:18
CDB8:80 11 11 11 11 11 10 11:F6
CDC0:11 00 00 01 01 01 01 01:16
CDC8:00 00 00 00 10 00 10 11:31
CDD0:11 00 00 02 01 00 01 00:15
CDD8:00 00 00 10 00 10 00 11:31
CDE0:11 11 11 11 11 11 11 11:88
CDE8:11 11 11 11 11 11 11 11:88
CDF0:11 11 11 11 11 11 11 11:88
CDF8:11 11 11 11 11 11 11 11:88
--------------------------------
Sum: 5B 6F 8F 8C 7B 1A 7D AD:A4

CE00:11 11 11 11 11 11 11 11:88
CE08:11 11 11 11 11 11 11 11:88
CE10:11 11 11 11 11 11 11 11:88
CE18:11 11 11 11 11 11 11 11:88
CE20:11 88 00 00 00 01 00 00:9A
CE28:00 00 00 00 00 00 00 11:11
CE30:11 80 01 11 11 00 01 11:C6
CE38:31 12 11 12 11 21 10 11:B9
CE40:11 80 11 81 81 10 11 33:F8
CE48:31 33 31 33 31 33 15 11:52
CE50:11 00 10 00 00 10 13 33:77
CE58:31 33 31 33 31 33 11 11:4E
CE60:11 08 11 01 01 10 13 11:60
CE68:11 11 11 61 11 11 1D 11:E4
CE70:11 00 10 00 00 10 10 01:42
CE78:01 11 11 61 11 11 13 11:CA
--------------------------------
Sum: 4F 6E 1C 11 6C 2E F2 33:A9

CE80:11 80 10 00 00 10 10 00:C1
CE88:00 1D 01 00 10 01 33 11:73
CE90:11 00 10 00 00 10 10 10:51
CE98:10 1D 06 00 60 D1 33 11:A8
CEA0:11 08 11 16 11 10 10 00:71
CEA8:00 11 11 11 11 11 61 11:C7
CEB0:11 00 00 00 10 00 11 11:43
CEB8:11 10 D1 D0 63 31 0D 11:74
CEC0:11 11 11 11 16 11 13 33:B1
CEC8:00 10 06 00 13 36 00 11:70
CED0:11 30 00 00 00 00 13 11:65
CED8:11 11 11 11 11 11 11 11:88
CEE0:11 30 08 08 03 30 13 18:AF
CEE8:18 18 1D 10 06 00 10 11:84
CEF0:11 00 03 30 00 00 13 10:67
CEF8:00 00 00 10 1C 10 10 11:5D
--------------------------------
Sum: D2 8D 6A 71 64 DC 92 15:21

CF00:11 08 03 00 08 30 13 10:77
CF08:00 10 00 10 01 00 10 11:42
CF10:11 03 D0 80 03 30 13 10:BA
CF18:01 E1 00 1D 00 00 00 11:10
CF20:11 00 00 00 80 00 13 10:B4
CF28:80 00 80 11 11 11 11 11:55
CF30:11 80 03 30 00 80 13 11:68
CF38:00 00 01 15 10 03 33 11:6D
CF40:11 11 11 11 21 11 13 18:A1
CF48:08 08 08 10 11 11 13 11:6E
CF50:11 00 03 01 31 81 03 11:DB
CF58:08 08 01 13 13 33 13 11:8E
CF60:11 08 03 D1 31 31 01 10:60
CF68:00 00 00 13 13 13 13 11:5D
CF70:11 03 00 81 31 31 00 10:07
CF78:18 08 10 13 13 13 13 11:8D
--------------------------------
Sum: 31 B0 87 B0 AB 52 03 12:2A

CF80:11 00 00 01 31 31 10 10:94
CF88:01 01 00 13 10 13 13 11:5C
CF90:11 80 03 01 33 31 08 60:61
CF98:00 00 00 13 18 13 13 11:62
CFA0:11 01 11 11 11 11 11 11:78
CFA8:11 11 11 13 18 10 10 11:8F
CFB0:11 01 33 3A 33 30 00 10:F2
CFB8:00 00 00 13 10 18 18 11:64
CFC0:11 01 03 30 03 00 10 10:68
```

```
CFC8:18 18 18 13 18 10 10 11:A4
CFD0:11 00 00 00 00 00 10 00:21
CFD8:10 10 10 13 30 10 80 11:14
CFE0:11 11 11 11 11 11 11 11:88
CFE8:11 11 11 11 11 11 11 11:88
CFF0:11 11 11 11 11 11 11 11:88
CFF8:11 11 11 11 11 11 11 11:88
--------------------------------
Sum: E4 01 C7 33 87 55 6B 4B:71

D000:00 00 10 00 00 00 00 00:10
D008:00 00 00 00 00 20 00 00:20
D010:00 00 00 00 00 00 00 00:00
D018:00 00 00 10 00 00 00 00:10
D020:00 00 00 00 00 00 00 00:00
D028:00 00 30 00 00 00 00 00:30
D030:00 00 00 00 00 00 00 00:00
D038:00 00 00 00 00 00 00 10:10
D040:00 00 00 00 00 00 00 00:00
D048:EF FE FF EF FE FF EF FE:C5
D050:FF 00 00 00 FF BF FB FF:B7
D058:BF FB FF BF FB FF BF FB:2C
D060:FF BF FB 00 00 00 EF FE:A6
D068:FF EF FE FF EF FE FF EF:C6
D070:FE FF EF FE FF 00 00 00:E9
D078:FF BF FB FF BF FB FF BF:30
--------------------------------
Sum: A8 95 F1 BA A5 D6 96 B4:AD

D080:FB FF BF FB FF BF FB 00:6D
D088:00 00 EF FE FF EF FE FF:D8
D090:00 00 00 6F FE FE 6F FE:D8
D098:FE 00 00 00 7F BF FA 78:AE
D0A0:00 1A 7B FF DA 7B FF DA:C2
D0A8:7B E7 DA 03 C3 C0 6B C3:F0
D0B0:DE 6B E7 DE 6B E7 DE 6B:A9
D0B8:E7 DE 6B E7 DE 03 E7 C0:9F
D0C0:7B FF DA 7B FF DA 78 00:20
D0C8:1A 7F BF FA 7F BF FA 00:8A
D0D0:00 00 6F FE FE 00 00 00:6B
D0D8:00 00 00 00 00 00 55 40:95
D0E0:00 00 00 54 00 00 00 00:54
D0E8:15 40 00 00 00 05 40 00:9A
D0F0:00 01 54 00 00 00 00 00:55
D0F8:00 00 00 01 55 00 00 00:56
--------------------------------
Sum: E3 08 B1 F6 DE 83 98 7D:08

D100:00 00 00 00 00 54 00 00:54
D108:00 01 50 00 00 00 00 00:51
D110:00 01 54 00 54 00 00 00:A9
D118:00 55 00 00 00 00 00 00:55
D120:FF FF FF 80 00 01 80 FF:FD
D128:01 80 FF 01 80 00 01 81:83
D130:FF 81 81 FF 81 80 00 01:02
D138:83 FF C1 83 FF C1 80 00:06
D140:01 87 FF E1 87 FF E1 80:4F
D148:00 01 8F FF F1 8F FF F1:FF
D150:80 00 01 9F FF F9 9F FF:B6
D158:F9 80 00 01 BF FF FD BF:F4
D160:FF FD 80 00 01 FF FF FF:7A
D168:00 00 00 00 00 00 00 18:18
D170:00 00 3C 00 00 00 00 00:3C
D178:7E 00 00 7E 00 00 00 00:FC
--------------------------------
Sum: 79 5B 2F 01 8B 1B 7C C7:ED

D180:01 FF 80 01 FF 80 00 00:00
D188:00 07 FF E0 07 FF E0 07:D3
D190:FF E0 00 00 00 1F FF F8:F5
D198:1F FF F8 1F FF F8 00 00:2C
D1A0:00 7F FF FE 7F FF FE 7F:77
D1A8:FF FE 7F FF FE 00 00 00:79
D1B0:EF FE FF EF FE FF EF FE:C5
D1B8:FF 00 00 00 FF BF FB FF:B7
D1C0:BF FB FF BF FB FF BF FB:2C
D1C8:FF BF FB 00 00 00 EF FE:A6
D1D0:FF EF FE FF EF FE FF EF:C6
D1D8:FE FF EF FE FF 00 00 00:E9
D1E0:FF BF FB FF BF FB FF BF:30
D1E8:FB FF BF FB FF BF FB 00:6D
D1F0:00 00 EF FE FF EF FE FF:D8
D1F8:20 20 20 20 20 20 20 20:00
--------------------------------
Sum: E1 E6 A4 C0 45 19 8C 41:56

D200:FF FF FF FF FF FF FF FF:F8
D208:FF FF FF FF FF FF FF FF:F8
D210:FF FF FF FF FF FF FF FF:F8
D218:FF FF FF FF FF FF FF FF:F8
```

PiOPiO

▶VIDEOゲームファンならみんなもっているといわれている(!?)「スーパーセビウス」っていうLPがありますねっっ.私はあの電子音がたまらなく好きでよく聞くんですが，中でも「ギャプラス」ったらもー最高．エレキのようなシビレる音，フラットを多用していると思われるどこか神秘的なメロディ．今もそれを聞きながら書いているんですけど，あ，自然に体がノッてしまう．♪チャカチャカ…いかん，こんなことではPiOPiOにのらない♪チャカチャカあ～もうすぐレコードが終わる，私の命が終わる，あ

リスト2　RUINS　マシン語データ・リスト

```
D220:FF FF FF FF FF FF FF FF:F8
D228:FF FF FF FF FF FF FF FF:F8
D230:FF FF FF FF FF FF FF FF:F8
D238:FF FF FF FF FF FF FF FF:F8
D240:00 00 00 00 00 00 03 C0:C3
D248:70 06 A1 A8 0A B2 A8 0A:2D
D250:AE E8 1B AA F0 1B AA B0:C0
D258:1A AE B0 0A AE A0 0A AA:84
D260:A0 0A EA A0 1A EB B0 1A:03
D268:AB A8 2E AA AC 2E AA BA:69
D270:6A AE BA 6B EE AA 2C 3A:3B
D278:AA 18 0A AC 00 06 AC 00:2A
--------------------------------
Sum: 8F 0C 40 B5 54 2E 89 2A:C5

D280:01 A8 00 00 70 00 00 00:19
D288:00 18 00 00 24 00 00 24:60
D290:00 00 24 00 00 3C 00 00:60
D298:FF 00 01 CF 80 01 B7 80:87
D2A0:01 BD 80 01 CD 80 01 F5:82
D2A8:80 01 7B 80 00 BD 80 01:BA
D2B0:5A 80 01 BD 00 01 FF C0:58
D2B8:01 FF A0 01 FF 90 00 F0:20
D2C0:08 00 FF 00 00 FF 00 00:06
D2C8:FF 00 00 FF 00 01 FF 80:7E
D2D0:00 03 C0 00 07 30 00 0E:08
D2D8:00 00 1C 00 18 14 18 18:78
D2E0:34 18 1C 2C 38 0F 34 F0:FF
D2E8:07 6A E0 01 56 80 00 6A:92
D2F0:00 00 56 00 00 6A 00 00:C0
D2F8:56 00 00 6A 00 07 56 E0:FD
--------------------------------
Sum: 74 82 EE A4 8D 4F D8 2A:66

D300:0F 6A F0 18 76 18 18 2C:53
D308:18 14 34 28 00 3C 00 00:C4
D310:18 00 00 10 00 00 0C 00:34
D318:12 00 40 33 00 C0 33 BD:35
D320:C0 31 FE 80 31 DB 80 30:2B
D328:FF 00 78 42 00 3C 3C 00:31
D330:3F D7 00 37 57 C0 03 D8:3F
D338:A0 00 D2 60 00 57 40 00:69
D340:52 40 00 52 40 00 F8 80:9C
D348:01 E7 80 03 C3 C0 03 81:72
D350:C0 03 81 C0 03 81 C0 07:4F
D358:81 E0 00 00 00 00 00 00:61
D360:00 00 00 00 0F 80 00 35:C4
D368:70 00 D5 58 03 55 54 0D:56
D370:55 54 15 55 56 35 55 56:49
D378:35 55 56 55 55 54 55 55:88
--------------------------------
Sum: 7D 39 ED F3 C1 E1 0F E6:2D

D380:54 55 F5 58 56 0D 70 56:1F
D388:01 C0 34 00 00 34 00 00:29
D390:14 00 00 0C 00 00 06 00:26
D398:00 01 00 00 00 00 00 00:01
D3A0:00 00 00 00 00 00 00 00:00
D3A8:00 42 00 00 3C 00 00 42:C0
D3B0:00 00 5A 00 00 42 00 00:9C
D3B8:3C 00 07 81 E0 18 00 18:D4
D3C0:20 08 04 40 08 02 8E 00:04
D3C8:51 92 E7 49 A2 00 45 A2:9C
D3D0:00 45 A2 00 45 51 FF 8A:06
D3D8:71 A5 8E 01 5A 80 02 A5:26
D3E0:40 05 42 A0 0A 81 50 0D:0F
D3E8:81 B0 0A 81 50 1F 81 F8:A4
D3F0:00 81 00 44 81 00 44 5A:E4
D3F8:00 44 7E 00 28 5A 00 10:54
--------------------------------
Sum: 48 56 6F D4 BE 68 5F F0:56

D400:7E 00 10 BD 00 17 98 E0:DA
D408:1E C0 38 31 60 0C 59 B8:C4
D410:02 59 BE 61 5A AF D1 36:8A
D418:AB C9 1A AA C9 12 AA C5:82
D420:12 AA CE 12 BA CA 16 A6:DC
D428:A0 1A C2 B0 10 81 08 19:DE
D430:00 98 1F 00 F8 3F 00 FC:EA
D438:00 00 00 00 1C 00 00 3E:5A
D440:00 00 1C 00 38 08 00 78:D4
D448:7F 00 C8 88 80 88 FF 40:16
D450:89 08 20 09 7F 10 0A 80:D3
D458:10 0A 77 10 0C 3E 10 0C:07
D460:7F 10 08 1C 30 08 41 00:2C
D468:00 80 80 01 00 40 02 00:43
D470:20 02 00 20 02 00 20 02:66
D478:00 20 06 00 30 00 00 00:56
--------------------------------
Sum: B2 02 D8 99 06 94 06 D2:97

D480:00 00 08 00 00 10 00 00:18
D488:F0 00 01 D8 00 03 FE 00:CA
D490:07 FC 00 0F E0 00 1F E0:F1
D498:00 1F F0 00 1F FC 00 3F:69
D4A0:D6 00 3F F2 00 3F F8 00:3E
D4A8:3F E8 00 3F 60 00 1F A0:85
D4B0:00 1F E0 70 0F F0 3C 1E:C8
D4B8:F8 0F FF 78 07 FE 38 01:BC
D4C0:F8 3C 00 00 00 00 00 00:34
D4C8:00 41 00 00 5D 00 00 2A:C8
D4D0:00 00 36 00 02 3E 20 C3:59
D4D8:DD E0 C4 E3 B0 CE 7F 58:B9
D4E0:CF BF FC CE C1 FC DC FD:EE
D4E8:8C DC 7D DC D8 81 DC F8:EE
D4F0:6D F8 F0 BE F8 C0 C1 70:FC
D4F8:C0 F7 A0 C0 F7 80 01 E3:72
--------------------------------
Sum: 61 18 1A 0B 0C 05 C1 6B:DB

D500:C0 01 E3 C0 01 E3 C0 01:09
D508:C1 C0 01 C1 C0 03 C1 E0:A7
D510:00 00 00 00 00 00 0E 18:26
D518:70 1E 3C 78 3F 3C FC 3F:F8
D520:99 FC 7E FF 7E 7D EF BE:BA
D528:7B FB DE 77 7E EE 76 7E:2B
D530:6E 7B 7E DE 7D DB BE 78:D3
D538:7E 1E 70 7F 0E 70 77 0E:8E
D540:60 77 06 60 77 06 40 77:71
D548:82 40 63 82 00 63 80 00:8A
D550:61 80 00 61 80 00 E1 C0:63
D558:00 00 00 00 3C 00 00 3C:78
D560:00 00 3C 00 00 18 00 01:55
D568:FF 80 07 FF E0 07 FF E0:4B
D570:07 FF E0 06 FF 60 06 FF:50
D578:60 06 42 60 06 FF 60 06:73
--------------------------------
Sum: 9A 2B 38 74 9F BF 2B 53:4D

D580:FF 60 02 E7 40 02 E7 40:B1
D588:00 E7 00 00 E7 00 00 C3:91
D590:00 00 C3 00 00 C3 00 00:86
D598:C3 00 00 C3 00 01 81 80:88
D5A0:00 00 00 00 00 0C 00 00:0C
D5A8:1C 00 00 38 00 00 74 00:C8
D5B0:00 EA 00 01 D5 00 03 8A:4D
D5B8:00 07 04 00 0E 80 00 1D:B6
D5C0:40 00 3A A0 0F 71 40 1F:F9
D5C8:E0 80 3F C0 00 3F E0 00:7E
D5D0:37 E0 00 3B E0 00 1D E0:2F
D5D8:00 0F C0 00 07 80 00 00:56
D5E0:00 00 00 00 00 00 00 00:00
D5E8:00 00 00 00 00 00 00 08:08
D5F0:00 01 5D 00 00 FF 00 00:5D
D5F8:7E 30 00 7E 40 00 00 80:EC
--------------------------------
Sum: B3 D8 5F FC 40 81 1C B1:74

D600:00 7E 40 00 7E 20 00 FF:5B
D608:00 01 FF 80 03 FF C0 07:49
D610:C3 E0 07 BD E0 0F BF F0:05
D618:0F B8 F0 0F BC F0 0F C2:43
D620:F0 07 FF E0 03 FF C0 01:99
D628:FF 80 00 00 00 00 00 00:7F
D630:FF FF FF FF FF FF FF FF:F8
D638:FF FF FF FF FF FF FF FF:F8
--------------------------------
Sum: BF 9C 33 2A 1E 1B 4C B7:F4
```

リスト3　RUINS　マシン語リスト

```
D800:DD 21 00 DF DD 36 00 02:F2
D808:DD 36 01 02 DD 36 03 00:2C
D810:C9 DD 6E 0A 26 00 29 29:96
D818:29 29 DD 7E 0B CB 3F DD:9F
D820:36 0C 00 30 03 DD 34 0C:92
D828:4F 06 00 09 DD 7E 03 87:43
D830:C6 C0 47 0E 00 09 C9 ED:9A
D838:5B 06 DF 2A 08 DF 3E 18:A7
D840:01 03 00 ED B0 01 1D 00:BF
D848:EB 09 EB 3D C8 18 F1 DD:CA
D850:7E 00 3D 3D 6F DD 7E 01:C3
D858:3D 3D 67 DD 36 04 00 DD:D5
D860:36 05 E2 0E 05 06 05 E5:20
D868:C5 22 0A DF CD 11 D8 7E:04
D870:DD CB 0C 46 20 08 CB 3F:2C
D878:CB 3F CB 3F CB 3F CB 5F:48
--------------------------------
Sum: 9C AF C4 90 AD D2 A8 5C:22

D880:28 01 AF E6 07 47 21 00:2D
D888:D0 28 06 11 48 00 19 10:80
D890:FD 22 08 DF 2A 04 DF 22:35
D898:06 DF CD 37 D8 C1 E1 24:87
D8A0:DD 34 0C DD 5E 04 DD 56:8F
D8A8:05 13 13 13 DD 73 04 DD:6F
D8B0:72 05 05 20 B2 25 25 25:BD
D8B8:25 25 2C E5 C5 01 F1 02:14
D8C0:2A 04 DF 09 22 04 DF C1:DC
D8C8:E1 DD 35 0C D0 20 96 C9:8B
D8D0:CD 61 10 A7 28 FA 2A 00:31
D8D8:DF CB 57 28 06 2D 01 FF:5C
D8E0:00 18 1F CB 5F 28 06 2C:BB
D8E8:01 01 00 18 15 CB 67 28:89
D8F0:06 24 01 00 01 18 0B CB:1A
D8F8:6F 28 06 25 01 00 FF 18:DA
--------------------------------
Sum: A1 0D 7B EE D6 FF 08 70:64

D900:01 C9 ED 43 18 DF 22 0A:1D
D908:DF CD 11 D8 7E DD CB 0C:C7
D910:46 20 08 CB 3F CB 3F CB:4D
D918:3F CB 3F E6 0F DD 77 0D:9F
D920:FE 01 C8 FE 02 CC 93 D9:FF
D928:20 05 DD 36 0E 02 C9 DD:EE
D930:7E 0D FE 0A CC 9F D9 DD:B4
D938:7E 0D FE 09 CC C8 D9 DD:DC
D940:7E 0D FE 03 20 04 DD 36:C3
D948:0E 03 FE 04 20 04 DD 36:4A
D950:0E 04 FE 05 20 04 DD 36:4C
D958:0E 05 FE 08 CC D2 D9 DD:6D
D960:7E 0D FE 0B 20 04 DD 36:CB
D968:0E 0B FE 0C 20 04 DD 36:5A
D970:0E 0C FE 0D 20 04 DD 36:5C
D978:0E 0D FE 0E 20 04 DD 36:5E
--------------------------------
Sum: CF EB D6 59 38 87 95 B5:F2

D980:0E 0E ED 4B 18 DF 2A 00:75
D988:DF 78 84 67 79 85 6F 22:D1
D990:00 DF C9 DD 4E 03 06 00:DC
D998:21 10 DF 09 7E A7 C9 CD:D4
D9A0:93 D9 C0 ED 5F E6 01 C8:27
D9A8:DD 4E 03 06 00 21 10 DF:44
D9B0:09 36 01 DD 36 0E 0A C9:34
D9B8:21 06 E8 22 06 DF 21 58:8F
D9C0:D5 22 08 DF CD 37 D8 C9:83
D9C8:ED 5F E6 03 C0 DD 36 0E:16
D9D0:09 C9 ED 5F E6 01 C8 DD:AA
D9D8:36 0E 08 C9 22 0A DF CD:ED
D9E0:11 D8 7E DD CB 0C 46 20:81
D9E8:08 CB 3F CB 3F CB 3F CB:F1
D9F0:3F E6 0F FE 01 C0 DD 34:04
D9F8:0F C9 DD 36 0F 00 2A 00:24
--------------------------------
Sum: 10 82 51 70 A7 B8 E5 57:EE

DA00:DF 2D CD DC D9 2A 00 DF:97
DA08:2C CD DC D9 2A 00 DF 25:DC
DA10:CD DC D9 2A 00 DF 24 CD:7C
DA18:DC D9 C9 CD B8 1A 21 C0:FE
DA20:DE 06 60 7E CD CC 1A 23:98
DA28:10 F9 CD 06 1B C9 CD 61:EE
DA30:1A 21 C0 DE 06 60 CD 70:7C
DA38:1A 77 23 10 F9 CD AA 1A:4E
DA40:C9 00 00 00 00 00 00 00:C9
DA48:00 00 00 00 00 00 00 00:00
--------------------------------
Sum: 9F 46 5B 1E A2 E5 82 9F:06
```

っ最後の盛り上がりの部分にきた．♪チャチャーン‼終わってしまった！死にたくないよ～！Ⓟさん助けてくれー載せてくれー
（クレイジーなもろちわん）

PiO伝言板

GASC TSUSHIN NO.1 1986.05

突然にできたGame & Adventure gameのStoryを募集したり、Book(コピー本)を出したりするClubです！

愛知県　さわたりめい

千葉県　沙夢

和歌山県　SPT LAYZNER

ほってんらんど2

Nakkeyさん復活

おねがい！

Nakkeyさん
Tomkoさん！
一条乱さん！
同人誌作るの私もまぜてください同人誌の作り方はしらないけれどみんなにめいわくはかけません。
ま、考えておいてください！

埼玉県　みえっと　小春

足立区　没の天使・輩奴雷怒

北海道　なおみちゃん

伝言板
HONDA LIFEについて。

JR200用
テストモニター募集
10名！

読者の皆さんお元気ですか？
私も日夜、JRのプログラムに青春を注いでいます。そこで、JR200ユーザーの方々で、これから発表するプログラムを、テストプレイしてくださる方を募集する事になりました。希望者は以下に問い合わせて下さい。

迎夢超人

投稿中止のお知らせっ！

え～、私、半没連ネオブルーはあまりの環境の変化にタジタジとなり(わかる人にはわかる)とってもキツくなったので投稿をしばらく中断します。私に意見したい方は下記へ！男女共、イラスト勧迎！

〒759-65 下関市吉見永田本町 1944 滄溟寮 104号室
返事は遅くともします。必ず！

鳥取県　本当にあげます。よ。

北海道　迎夢超人

山口県　ネオ"中島英伸"ブルー

6月号伝言板の椎悠祈さん、
わたしもアウシタンなのどす!!
はう、同志よ!!
そうだ、アウシタンやアウシターナの人で、PioPio等に投稿する人は自分の正体を明かして下さい!。
(なんつーいいかた)
同志はたくさんいれば心強いでしょ？
BY.しゅんえい

PiOでんごんばん！

みなさんはじめまして、moscowtでございい。FM-7シリーズ、テープ系ユーザーの方で、マリンこと飯島真理ファンの娘(にゃん)さん、文通しよっ。ボクァ田舎モンでFaceは悲惨だけどさ…それでもいいよって人は、こちらへ

PiO読者の平均年齢

を調べてみたのですけれど、('86 PiO①～⑤のクラブ紹介の②の平均をとってみました)
のぉんと
14.85さい
つまり
中2～中3
ぐらいですね。
でも、あくまでクラブ加入者だけですから…
『受験のせまる高3りんでん』より

ついに本だしました！

その名もCOMMENT COMPANY
A5判 総ページ40P
オフセット
執筆者 計5名
お申し込みは
¥500 為替で
(送料込)
703 岡山市土田471-10
栗原三枝 まで
内容は小説、マンガ、コメント(?)イラストです
※発送は7月14日以降になります

新潟県　しゅんえい

福島県　moscowt

板橋区　りんでん

岡山県　西荻貴子

PC-6001mkII/6601/SR

N60m-BASIC/N66-BASIC＋マシン語

REVERSE
リバース

■SUN SHOWER

リバース・ブロック1発で，通れたところが通れない，通れないところが通れるという恐怖の逆転(リバース)ゲーム．たまご(Egg)をうまく利用しないと面クリアはできないけど，そのたまごはモンスターの素．さあ，君の頭脳に挑戦する逆転ゲームのはじまり，はじまり．

■プログラム・インフォメーション

モード ページ数	5 1
言語	N60m-BASIC/N66-BASIC マシン語 D000〜D4C5
面白さ 動き・操作性 サウンド	！！！ →→→ ♪♪
編集部評	画面反転のアイデアはなかなかいいですね．でもキャラクタ単位なのが残念です． (Ti)

入力実行方法

モード5にして，ページ数1〜3で入力してください．マシン語の入力の前には，**CLEAR ＆HCFFF**を行なっておくと安全でしょう．入力が終わったらテープにセーブしておきましょう．

実行は，モード5，ページ1で行なってください（マシン語の入力，セーブ，ロード，はモニタから行なってください）．

遊び方

RUNするとタイトルが表示されます．ここで RETURN キーを押すとゲーム・スタートです．

カーソル・キーで♣(人)を動かし，@(モンスター)にに捕まらないように，♥をすべて取ると1面クリアです．

人は空白，◯(Egg)の上では方向を変えられず，それまで進んでいた方向に動きます．また空白の上にいるときに外壁に当たると人は死んでしまいます．人が死んだときに SPACE キーを押しておくと次にスタートするときに画面が反転します．

また，1面クリアしたときには次の面で画面が反転しますが，◆(パワーブロック)，●(リバース・ブロック)は消えずに残るのでいくつもためることができます．◆を取るとしばらくの間，モンスターを倒す(Eggにする)ことができます．

そのEggは一定時間たつとモンスターになるので気をつけてください．また●を取ると画面が反転します．

以上説明不足のところもあるかと思いますが，実際に遊んでみればすぐわかると思います．

表1 アドレス・マップ

アドレス	内容
D000〜	1文字表示
D018〜	X，Y→V-RAMアドレス
D030〜	リバース処理
D078〜	モンスター
D170〜	人(移動)
D328〜	人(メイン)
D338〜	スコア・プリント
D348〜	ハイスコア・プリント
D358〜	スコア→ハイ・スコア
D368〜	♥を取ったときの処理
D390〜	●を取ったときの音出し
D3A8〜	◆を取ったときの音出し
D3B8〜	@を倒したときの音出し
D3D0〜	メイン②
D3F8〜	モンスター消去
D410〜	ゲーム中の音出し
D468〜	RND
D480〜	メイン①

表2 データ・エリア

アドレス	内容
D380〜	♥を食べたときの音
D39C〜	●を食べたときの音
D3AE〜	◆を食べたときの音
D3C4〜	@を倒したときの音
D430〜	ゲーム中の音

表3 ワーク・エリア

アドレス	内容
D015〜	1文字プリント用
D092〜	モンスター用
D16C〜	人用
D236	人が死んだか？
D263	スコア
D265	ハイ・スコア
D37C	♥の数
D42F	ゲーム中の音出し用

プログラムについて

一度作ったプログラムを何度も修正したので少々見にくいプログラムになっているかと思います．BASICでは，タイトル，初期設定を主に行なっているだけでゲームの主要部分(動きの部分など)はマシン語で行なっています．一応マシン語のアドレス・マップを示しておきます．

バグについてはだいたい取り除きましたがまだひとつ(以上？)残っています．滅多にありませんが，モンスターをまとめて倒したとき，モンスターが蘇ったあともEggが残る場合があります．このEggはゲーム・オーバーになるまで消えませんが，それほど影響がないのでそのままにしてあります．

また，ゲーム中，雑音がBGM代わりに鳴りますがこれがいやな人はD410H番地にC9Hを書き込んでください．

思った方向に進めないよ〜

最後に

プログラムの長さ，ゲームの内容ともにミニPiO相当(以下？)ですが，マシン語を多少使っているためどちらに入るのでしょうか．このような中途半端なプログラムばかり作っています．機会があったらまた投稿してみたいと思っています．

参考文献

"PC-6001mkII解析マニュアルI"，秀和システムトレーディング

PiO

PiO PiO

▶3時間目の途中のできごとでした．ぼくのきらいな国語の時間だったので退屈しのぎに定規に落書をしていました．ふと，定規にプリントしているローマ字を読んで見ると「HARA JIN」と書いてあったのです．はらJINさんはイラストを定規にもかいていたんですね．ぼくは，それを見たときびびりました． P.S. 原克己くん，角田くん見てるか．今PC-6001のR.P.G.を作っています．
(萩久保＆角くん)

リスト1 REVERSE BASICリスト

```
1 REM ************************
2 REM *  REVERSE GAME Ver1.2 *
3 REM *   (1985.12.22)       *
4 REM *        By H.KAWASAKI  *
5 REM ************************
10 CLEAR 100,&HCFFF
20 SCREEN 1,1,1:CONSOLE 0,20,0,0:CLS
30 GOSUB 120:REM TITLE
40 GOSUB 360:REM SHOKI-1
50 GOSUB 530:REM SHOKI-2
60 REM ===== MAIN =====
70 PLAY "L1604CDEFGCDEFG":FOR I=0 TO 300
:NEXT
80 EXEC &HD480
90 IF PEEK(&HD236)=1 THEN GOTO 630
100 IF PEEK(&HD37C)=0 THEN GOTO 820
110 GOTO 80
120 REM ===== TITLE =====
130 CLS:COLOR 6,1
140 PRINT " ===========================
=========":COLOR 7
150 PRINT "   □□□□ □□□□ □  □ □□□□ □□□□ □
□□□ □□□□"
160 PRINT "   □  □ □    □  □ □    □  □ □
    □"
170 PRINT "   □□□□ □□□  □  □ □□□  □□□□ □
□□□ □□□"
180 PRINT "   □ □  □    □  □ □    □ □
  □ □"
190 PRINT "   □  □ □□□□  □□  □□□□ □  □ □
□□□ □□□□":COLOR 6
200 PRINT " ===========================
========="
210 COLOR 4:PRINT "     ♣";:COLOR 8:PRINT
 "---MAN(YOU)"
220 COLOR 2:PRINT "     ♥";:COLOR 8:PRINT
 "---HEART(50pts)"
230 COLOR 6:PRINT "     ♦";:COLOR 8:PRINT
 "---POWER・BLOCK"
240 COLOR 7:PRINT "     ●";:COLOR 8:PRINT
 "---REVERSE・BLOCK"
250 COLOR 3:PRINT "     @";:COLOR 8:PRINT
 "---MONSTER(200pts)"
260 COLOR 3:PRINT "     O";:COLOR 8:PRINT
 "---EGG"
270 COLOR 7:PRINT "     □";:COLOR 8:PRINT
 "---BLOCK"
280 PRINT "あなたは BLOCKのうえを あるくことができます。
 また BLOCKからBLOCKへ";
290 PRINT " とぶことができます。MONSTERにつかまらないよ
うにして HEARTをあつめてください。";
300 PRINT "POWER・BLOCKをたべると MONSTERをたべ
ることができます。";
310 PRINT "REVERSE・BLOCKでがめんがはんてんできま
す。"
320 COLOR4:PRINT "      <<<<< HIT RETURN-
KEY >>>>>";
330 EXEC &H1058
340 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN GOTO 340
350 RETURN
360 REM ===== SHOKIGAMEN =====
370 CLS:M=3:S=1:POKE &HD263,0:POKE &HD26
4,0
380 COLOR 8:PRINT "┌────────────────────
─";
390 PRINT "───────┐";:COLOR 5:PRINT"*****
****"
400 FOR I=0 TO 17:COLOR 8:PRINT "|";:COL
OR 7
410 PRINT "□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□"
;:COLOR 8:PRINT "|":NEXT I
420 PRINT "└────────────────────────";
430 PRINT "────┘";
440 COLOR 4:LOCATE 31,1:PRINT "REVERSE":
COLOR 5:LOCATE 30,2
450 PRINT "*********":COLOR 2:LOCATE 31,
4:PRINT "HI-SCORE"
460 COLOR 3:LOCATE 34,7:PRINT "SCORE":CO
LOR 4:LOCATE 36,10:PRINT "MAN"
470 COLOR 6:LOCATE 34,13:PRINT "SCENE":C
OLOR 2:LOCATE 36,18:PRINT "H.K
480 COLOR 2
490 FOR I=2 TO 17 STEP3:LOCATE INT(RND(1
)*27+1),I:PRINT "♥":NEXT I
500 COLOR 6:FOR I=3 TO 16 STEP13:LOCATE
INT(RND(1)*27+1),I:PRINT "♦"
510 NEXT I:COLOR 7:LOCATE INT(RND(1)*27+
1),9:PRINT "●"
520 POKE &HD37C,6:RETURN
530 REM ===== SHOKI-2 =====
540 COLOR 8:LOCATE 37,11:PRINT M:LOCATE
36,14:PRINT S
550 POKE &HD16C,15:POKE &HD16D,11:COLOR4
:LOCATE14,10:PRINT"♣":COLOR8
560 FOR I=&HD092 TO &HD0A1 STEP 3:POKE I
,0:NEXT I
570 POKE &HD236,0:J=&HD093:POKE J,2:POKE
 J+1,2:POKE J+3,29
580 POKE J+4,19:POKE J+6,2:POKE J+7,19:P
OKE J+9,29:POKE J+10,2
590 POKE J+12,15:POKE J+13,2:POKE J+15,1
5:POKE J+16,19
600 POKE &HD16E,1:POKE &HD16F,&HDB
610 J=S:IF S>5 THEN J=5
620 FOR I=0 TO J:POKE &HD092+I*3,1:NEXTI
:RETURN
630 REM ===== YARARE =====
640 PLAY"L803FEC":X=PEEK(&HD16C)-1:Y=PEE
K(&HD16D)-1:COLOR 2
650 FOR I=0 TO 10 :LOCATE X,Y:PRINT "X";
:FOR J=0 TO 5:NEXT J
660 LOCATE X,Y:PRINT "+";:FOR J=0 TO 5:N
EXT J:NEXT I
670 IF X=0 OR X=29 THEN A$="|":GOSUB 760
680 IF Y=0 OR Y=19 THEN A$="-":GOSUB 760
690 M=M-1:COLOR 8:LOCATE 37,11:PRINT M
700 EXEC &HD3F8:IF M=0 THEN GOTO 770
710 GOSUB 530:PLAY "L1604GO5DDEDCCEFAO6C
O5AAGG"
720 EXEC &H1058:FOR I=0 TO 1
730 FOR J=0 TO 200:NEXT J:NEXT I
740 IF INKEY$=" " THEN EXEC &HD030
750 GOTO 80
760 LOCATE X,Y:COLOR 8:PRINT A$;:RETURN
770 REM ===== END =====
780 PLAY"GFEDC":LOCATE 11,10:PRINT "GAME
 OVER"
790 LOCATE 7,15:PRINT "[HIT RETURN-KEY!]
":EXEC &H1058
800 IF INKEY$=CHR$(13) THEN GOTO 30
810 GOTO 800
820 REM ===== CLEAR =====
830 LOCATE 8,10:PRINT "CONGRATURATIONS!"
:PLAY"CDECDECDECCC"
840 FOR I=0 TO 700:NEXT I
850 LOCATE 8,10:PRINT "                "
860 EXEC &HD3F8:GOSUB 880:LOCATE X,Y:PRI
NT " ";
870 EXEC &HD030:S=S+1:GOSUB 480:GOTO 50
880 X=PEEK(&HD16C)-1:Y=PEEK(&HD16D)-1:RE
TURN
```

リスト2 REVERSE マシン語リスト

```
D000:CD 18 D0 3A 15 D0 77 11:5C
D008:00 04 19 3A 16 D0 77 C9:7D
D010:00 00 00 00 00 00 00 00:00
D018:11 00 00 EB 15 6A 7B 3D:33
D020:C8 11 28 00 19 3D 20 FC:73
D028:C9 00 00 00 00 00 00 00:C9
D030:2E 02 06 12 C5 26 02 06:3B
D038:1C C5 E5 CD CA 63 E1 E5:86
D040:FE 20 20 05 CD 58 D0 18:50
D048:05 FE DB CC 68 D0 E1 24:E7
D050:C1 10 E6 2C C1 10 DD C9:5A
D058:3E 06 32 15 D0 3E DB 32:A6
D060:16 D0 CD 00 D0 C9 00 00:4C
D068:3E 06 32 15 D0 3E 20 32:EB
D070:16 D0 CD 00 D0 C9 00 00:4C
D078:DD 21 92 D0 06 06 C5 DD:0E
--------------------------------
Sum: 02 EF 6D 35 24 1C BA 44:D1

D080:7E 00 B7 C4 A8 D0 C1 DD:0F
D088:23 DD 23 DD 23 10 EF C9:EB
D090:00 00 00 00 00 00 00 00:00
D098:00 00 00 00 00 00 00 00:00
D0A0:00 00 00 00 00 00 00 00:00
D0A8:3D CA C0 D0 DD 77 00 C9:B4
D0B0:C3 68 D4 00 00 00 00 00:FF
D0B8:00 00 00 00 00 00 00 00:00
D0C0:CD B0 D0 CB 47 CA 50 D1:4A
D0C8:CB 4F CA 60 D1 CD B0 D0:62
D0D0:E6 03 B7 CA 38 D1 3D CA:7A
D0D8:40 D1 3D CA 48 D1 CD F0:EE
D0E0:D0 25 CD F8 D0 B7 C8 CD:D6
D0E8:08 D1 C9 00 00 00 00 00:A2
D0F0:DD 66 01 DD 6E 02 C9 00:5A
D0F8:E5 CD CA 63 E1 FE 20 C8:A6
--------------------------------
Sum: F9 0B 5D 68 5F 47 6B 5F:39

D100:FE DB C8 FE 82 C8 AF C9:61
D108:E5 CD 27 D1 E1 3E 0A 32:05
D110:15 D0 3E 40 32 16 D0 DD:58
D118:74 01 DD 75 02 CD 00 D0:66
D120:C9 00 00 00 00 00 00 3E:07
D128:06 32 15 D0 3E 20 32 16:C3
D130:D0 CD F0 D0 CD 00 D0 C9:C3
D138:CD F0 D0 2D C3 E2 D0 00:2F
D140:CD F0 D0 2C C3 E2 D0 00:2E
D148:CD F0 D0 24 C3 E2 D0 00:26
D150:3A 6C D1 DD BE 01 DA DE:CB
D158:D0 C3 48 D1 00 00 00 00:AC
D160:3A 6D D1 DD BE 02 DA 38:27
D168:D1 C3 40 D1 00 00 00 00:A5
D170:CD E0 D1 FE 40 CA 78 D2:D0
D178:3A 6F D1 FE DB CA C8 D2:B7
--------------------------------
Sum: 8E F6 4B F9 82 46 EF 7F:FE

D180:CD F8 D1 CD C0 D1 CD E0:A1
D188:D1 FE 17 CA 30 D2 FE 16:C6
D190:CA 30 D2 FE 20 CA 38 D2:BE
D198:FE 40 CA 78 D2 FE 81 CA:9B
D1A0:40 D2 FE 83 CA 68 D2 FE:95
D1A8:85 CA 58 D2 FE 84 CA 50:15
D1B0:D2 CD 18 D2 3E DB 32 6F:43
D1B8:D1 C9 00 00 00 00 00 00:9A
D1C0:3A DA D1 47 3A 6C D1 80:23
D1C8:32 6C D1 67 3A DB D1 47:03
D1D0:3A 6D D1 80 32 6D D1 6F:D7
D1D8:C9 00 00 00 00 00 00 00:C9
D1E0:CD E8 D1 CD CA 63 C9 00:49
D1E8:3A 6C D1 67 3A 6D D1 6F:C5
D1F0:C9 00 00 00 00 00 00 00:C9
D1F8:3A 6F D1 FE 84 28 04 3E:66
--------------------------------
Sum: 47 0E D8 94 16 DE 63 32:4A

D200:0E 18 02 3E 0A 32 15 D0:87
D208:3A 6F D1 32 16 D0 CD E8:47
D210:D1 CD 00 D0 C9 00 00 00:37
D218:3E 0B 32 15 D0 3E 82 00:20
D220:32 16 D0 CD E8 D1 CD 00:6B
D228:D0 C9 00 00 00 00 00 00:99
D230:3E 01 32 36 D2 C9 00 00:42
D238:CD 18 D2 3E 20 C3 B6 D1:5F
D240:2A 63 D2 11 32 00 19 22:DD
D248:63 D2 CD 18 D2 C3 68 D3:EA
D250:CD 18 D2 3E 84 C3 B6 D1:C3
D258:CD 18 D2 CD 30 D0 C3 90:D7
D260:D3 00 00 00 00 00 00 00:D3
D268:CD 18 D2 3E 28 32 6E D1:8E
D270:C3 A8 D3 00 00 00 00 00:3E
D278:3A 6E D1 3D CA 30 D2 CD:4F
--------------------------------
Sum: 28 EA 92 45 3D 55 21 7D:19

D280:90 D2 DD 36 00 14 CD B8:0E
D288:D2 C3 B8 D3 00 00 00 00:20
D290:DD 21 92 D0 06 06 DD 7E:C7
D298:00 3D 20 0F 3A 6C D1 DD:C0
D2A0:BE 01 20 07 3A 6D D1 DD:3B
D2A8:BE 02 C8 DD 23 DD 23 DD:65
D2B0:23 10 E3 C9 00 00 00 00:DF
D2B8:2A 63 D2 11 C8 00 19 22:73
D2C0:63 D2 C9 00 00 00 00 00:FE
D2C8:CD 61 10 CB 6F C2 F0 D2:FC
D2D0:CB 67 C2 08 D3 CB 5F C2:BB
D2D8:18 D3 CB 57 C8 3A 6D D1:4D
D2E0:FE 02 C8 3E FF 32 DB D1:E3
D2E8:AF 32 DA D1 C3 80 D1 00:A0
D2F0:3A 6C D1 FE 02 C8 3E FF:7C
D2F8:32 DA D1 AF 32 DB D1 C3:2D
--------------------------------
Sum: 34 50 8E 8C 65 EC FF E7:D5

D300:80 D1 00 00 00 00 00 00:51
D308:3A 6C D1 FE 1D C8 3E 01:99
D310:C3 F8 D2 00 00 00 00 00:8D
D318:3A 6D D1 FE 13 C8 3E 01:90
D320:C3 E5 D2 00 00 00 00 00:7A
D328:3A 6E D1 3D CA 70 D1 32:F3
D330:6E D1 C3 70 D1 00 00 00:43
D338:26 23 2E 09 CD 6D 11 2A:F5
D340:63 D2 CD 44 7F C9 00 00:8E
D348:26 23 2E 06 CD 6D 11 2A:F2
D350:65 D2 CD 44 7F C9 00 00:90
D358:2A 63 D2 ED 5B 65 D2 CD:AB
D360:20 00 D8 22 65 D2 C9 00:1A
D368:21 80 D3 AF 3C CD B3 1E:FD
D370:3A 7C D3 3D 32 7C D3 C3:0A
D378:B1 D1 00 00 00 00 00 00:82
--------------------------------
Sum: 8C E0 20 3B 91 EC 90 36:0A
```

PiO PiO

▶はじめまして．丸山瑞智と申します．PiOには過去１度だけ載ったことがあります．'85年11月号のポケコン45，50シリーズの，「単語当てゲーム」なんですが，オールBASICでわずか20行弱．いま考えてみるとよく載ったと思います．載るかどうかはアイデア次第ということの証明でしょう（残念ながら，このゲームのアイデアは僕が考えたのではありません）．ところで僕は，PC-1261の（オール）マシン語（リロケータブル）モニタ「MARUモニタ」というのを投稿しましたが，この"MARU"という意味を書き

リスト2　REVERSE　マシン語リスト

```
D380:22 4C 31 36 4F 36 47 22:C3
D388:00 00 00 00 00 00 00 00:00
D390:21 9C D3 AF 3C CD B3 1E:19
D398:C3 B4 D1 00 22 4C 31 36:1D
D3A0:4F 36 43 22 00 00 00 00:EA
D3A8:21 AE D3 C3 93 D3 22 4C:39
D3B0:31 36 4F 36 45 22 00 00:53
D3B8:21 C4 D3 AF 3C CD B3 1E:41
D3C0:C3 50 D2 00 22 4C 31 36:BA
D3C8:4F 34 43 22 00 00 00 00:E8
D3D0:CD 78 D0 CD 28 D3 CD 38:E2
D3D8:D3 CD 58 D3 CD 48 D3 CD:80
D3E0:50 D4 CD 10 D4 C9 00 00:9E
D3E8:3A 6E D1 3D C8 3E 0D C3:8C
D3F0:1A D2 00 00 00 00 00 00:EC
D3F8:DD 21 92 D0 06 06 C5 DD:0E
---------------------------------
Sum: FB 78 7A 8E 7A 85 A3 BB:D8

D400:7E 00 B7 C4 27 D1 C1 DD:8F
D408:23 DD 23 DD 23 10 EF C9:EB
D410:3A 1B FD B7 C0 3A 2F D4:06
D418:3C 32 2F D4 CB 47 28 05:B0
D420:21 30 D4 18 03 21 40 D4:75
D428:AF 3C CD B3 1E C9 00 00:52
D430:22 56 36 4C 31 36 4F 33:E3
D438:43 56 38 22 00 00 00 00:F3
D440:22 56 36 4C 31 36 4F 33:E3
D448:45 56 38 22 00 00 00 00:F5
D450:3A 6E D1 FE 03 38 0B 3E:FB
D458:35 32 37 D4 32 47 D4 C3:82
D460:E8 D3 3E 33 18 F3 00 00:37
D468:E5 D5 2A B8 D0 54 5D 19:36
D470:19 7D 84 67 11 81 00 19:2C
D478:22 B8 D0 7C D1 E1 C9 00:A1
---------------------------------
Sum: 2A 6B 47 73 57 E0 EA EC:5C

D480:CD D0 D3 3A 36 D2 B7 C0:29
D488:3A 7C D3 B7 C8 21 00 08:31
D490:CD B8 D4 CD 28 D3 CD 38:26
D498:D3 CD 58 D3 CD 48 D3 3A:ED
D4A0:36 D2 B7 C0 3A 7C D3 B7:BF
D4A8:C8 21 00 07 CD B8 D4 C3:0C
D4B0:80 D4 00 00 00 00 00 00:54
D4B8:B7 D5 11 01 00 ED 52 D1:AE
D4C0:7C B7 20 F4 C9 00 00 00:10
---------------------------------
Sum: 58 24 BA 4D C3 2F 50 85:4A
```

ラジオPiO by J

「花小○井かんとりい具○部!!」それが私の6月ラジオPiOを聞いた感想であった．う〜む，ここまで○ut化が進んでいよーとは…．(中略)Jさん，あなたはBugですか!?思いもよらぬところにチョロチョロと…．(以下略)　(笹本裕一ファンのM.I.)(2点)

はい，わけのわからない始まりかたをしたラジオPiOです．そろそろ暑い日が続いてますが，みなさんお元気ですか？

え〜，何から紹介していいかわからないほどオハガキをいただきまして，どうもです．やっぱり，まず最初は"Jのミスを指摘する"コーナーから行きますか(あっ，これは正式なコーナー名でないので，このコーナー名でハガキを送らないように)．

6月号の27ページのギャプラスの写真ですが，右から2番目のは，どーみてもボーナス・ステージには見えないんですけど…．P.S."マグマ大使"の完全変形超合金は絶対作れないだろうな．あと僕はドン・ガバチョさんのしゃべり方が好きです．(以下略)　(SOL)(1点)

Jさん「キャラリーラボ」って何だい？ところで，「どーしてあのシリーズ…」ってゆーても話題をもってきたのはJさん，あなたですよ．(以下略)(AeとCAO 2)(1点)

どうも，すいません．あいかわらずチョンボが多くて．それにしても，まだドン・ガバチョさんを知っている人がいるとは，J感激！

思わず6月号でぶっ飛んだぜ！(中略)キャラリーラボまで行っておきながら「ぽょ〜ん　ぽょょ〜ん」(p.29　4行目)などとわけのわからないソフトの名前を書いたふとどき者がいる．正しくは「ぱょ〜ん　ぽょょ〜ん」だ．(以下略)　(くっさんターボ)(2点)

私がタワケのJです．

飛行機も2か所…実に面白い表現だ．飛行場も2か所…なんと平凡な表現だ，ぼくはこんなところからJさんの非凡さを読みとるのであった．(Super　MZは素晴らしいの一言につきるおにおん)(2点)

(前略)「飛行機も2か所…」となっていますがさすがJさん．ちゃんとバグを入れてラジオPiOの話題を提供しようなんて並の人に出来ることじゃありません(以下略)　(700隠居生活会長　塩尻哲生)(2点)

おにおん君塩尻哲生君，君たちはJの意図を鋭く見抜いている，とごまかしているJの努力はむなし〜．

6月号のPiOなソフトハウスの29ページ．(中略)98の話をしていて「6809バンザーイ！」とあるが，98のCPUは8086でしょうが(以下略)　(バーサーカー)(1点)

あれは説明不足だったのです．実は，あの直前にCPUの話をしていて，それで好きなCPUは，という話題で盛りあがりまして，それがあそこに突然出てきたわけです．

人のあら探しばかりやってると大成しないぜ．誰にも間違いはあるのだから，Jさんを攻めるのはやめよう．てッきまったな．(たまにはまじめな　打伊奈末九論)(1点)

それでは続いてソフトハウス訪問のその他の意見のオハガキを．

(前略)そりゃあ僕だってMSX 2は好きじゃないけどサあーゆー風に誌面でコキ降すのはフェアじゃないよ．やっぱり，BIOSみたいにここがこーだからMSXはイマイチだぜ，と言うならともかく(以下略)(ぱんぷきんぱい)(2点)

え〜，ぱんぷきんぱい君，まず誤解を解いておきますが，決してJはMSXというマシンをこき降したことはありません．しかし，ゲームの紹介としては，たしかに5月号のでは不充分だったと思いますので，不用な誤解を与えたことにはゴメンなさいします．

(前略)(5月号)p.28シーン9枚のうちのまんなかのシーン．ITEM，DISPLAYが問題なのである．(中略)聖なるCRYSTALを1つも持たずにしてこれだけのITEMおよびGOLDを得ることは(可能ではあるが)人間ワザではない．そこで得られる結論とは"セクタ書き込み"というおどろおどろしい事実である．(以下略)　(脱出認定003FM)(2点)

残念でした脱出認定003FM君．あの写真はT&Eさんで借りてきた写真なのです．

でもいい機会だから，ここでJ(あるいはPiO)のゲーム紹介の仕方を公開しておきます．それは，必ずJが実際にプレイしてみて発表することです．それもインチキ(隠しコマンド，裏ワザなどを使わずに)なしにプレイすることです(ただし，デモしかないゲームはそう明記してあります)．さもないと本当のゲームのよさなんてわからないのでは？とJは考えていますが，どうでしょう．

まあ，シリアスは置いといて．

(前略)5月号に出てくる横山俊郎社長は中曽根首相に似ている．(以下略)　(You)(1点)

ちょっと，ちょっとYou君．もし横山社長がこのラジオPiOを聞いていたらどうする気だい．それにしても大胆な意見だね(あとが恐い)．

(前略)はっきり言って僕はあの記事(T&Eソフト)ではもの足りないと思います．というのもT&Eソフトには変わり者プログラマーがたくさんいるのにJさんが記事にしたのは社長さんたち3人に過ぎないからです．(以下略)．　(怒りのウッチー)(1点)

怒りのウッチー君，"何か反論があれば"と書いてありましたが，特にありませんただし．ただし6ページのスペースで紹介しようと思うと限界があるんです．そこのところを怒りのウッチー君にもわかっていただきたいと…．

(前略)ところでJさん！いつもソフトハウスの人たちの写真がありますがどうしてJさんは一緒に写らないのですか？　(MBIC会長　JR狂)　(1点)

だとしたら，誰が写真をとるのかな？JR狂君．それに，Jが写真に登場したとたんにPiOの売り上げが落ちたらどうする？

さてここで問題です．R.P.G.でおなじみのクラーケンの本来の正体は何でしょうか？正解者にはJさんから2ポイントが贈られます．期限はこれが載った号から2ヶ月後とします．(以下略)　(PiT誌上討論会Part3は過去の栄光　気まぐれインベーダ)(1点)

ちょっと待ってよ気まぐれインベーダ君．いつそんな企画が決まったの？でも，まあいいか．正解者には気まぐれインベーダ君の点数の中から2点あげるということで…ジョークです．だから正解を送ってきてね．

(前略)PiOソフトハウスでdB-SOFTを訪問してほしいのです．あの永遠の名作「フラッピー」や最近では「らぶてっく」などのカワイらしいキャラクタでいつもディスプレイをにぎわしてくれるソフトを作っている会社ですから．(以下略)　(TK-SOFT会長　片江俊行)(1点)

(前略)PiOなソフトハウスでゲームアーツを取り上げて欲しいんです．どうしてかというとあの「自己中心派」がパソコンのソフトで出るんです．というわけでぜひゲームアーツに行って取材してきてください．(以下略)．　(せーろくたろへい)(1点)

仙台市　めがねぐま

はい，片江俊行君．せーろくたろへい君，どうもありがとう．今のところの予定では，dB-SOFTはちょっとわからないのですが，ゲームアーツは行ってみようと思っています．

それから，もしリスナーのみんなでソフトハウスに質問のある人は，このラジオPiOあてにオハガキをください．電話で，あるいは行ってみて聞いてきますから．

そうそう，その自己中心派といえば前にテレスターで麻雀うんぬんの話にオハガキがきてました．

て，ことはテレスターでオクトパシーふみと超完全ふせ牌で勝負してチョンボしまくって，ヤーメネーターがでてきて「もう半荘〜」そんでもってゴッドハンド氏が稲妻，真空．．たつまき自模使ってブラック・ザンク先生がでてきてE.T．ピンフで幻の奇病「ダブリーハイテイツモのみ」カン！カン！カン！のったぁ裏ドラ！かぞえダブル投満てなもんで究極のイカサマ技二対子，それに北家百列拳，拒否拳，黙否拳，全自動の狼が気迫，タコヅモ，鬼ヅモ，装置使っちゃって，カモイの伊賀忍法，こだま返しに目玉のおやじをイーピンにして四暗刻単騎ツモっちゃったりするわけぇ？(自己中心派終わっちゃったねぇのW.C-MASHROOM略してWCMR)(3点)

しかし好きだなぁ．Jはこういうの．でも，「自己中心派」を読んだことない人や麻雀を知らない人にはまったく面白くないだろうなぁ．

つづきは93ページさっ！

忘れてしまいました．これは僕のペンネームです．載らなければそれまでなのですが，載る自信があります．載っていなかったら思いっきり笑ってやってください．お願いします．
(丸山瑞智)

PC-8001mkII/SR
N80-BASIC＋マシン語

Hover Attack
ホバーアタック

■石上達也

この記事が載るころは夏まっ盛りだと思いますが，みんなGENKIしてましたぁ～？(ちょっと古かったかな).

実は，私あのホバーアタックをmkIIに移植したんです．mkIIのユーザーの方は，ぜひ一度遊んでみてください．

■プログラム・インフォメーション

言語	N80-BASIC(1本) マシン語 B500～C5D7 CE00～E5FF
面白さ	！！！！
動き・操作性	→→→→
サウンド	なし
編集部評	音がないのがさびしいですが，動きは抜群でよくできています．(Ti)

入力方法

リスト1のBASICは，いわゆるローダーですので，入力が面倒な方は入力しないでも結構です．そういう方はロードの際に，

```
clear 100, &h8FFF RETURN
locate 0, 0, 0 RETURN
mon RETURN
L RETURN
L RETURN
GB500 RETURN
```

と，キーインしてください．

リスト2，リスト3はモニタなどから入力してください．なおリスト3はデータですので，多少(？)間違っていても構いません．リスト1のBASICは一度実行すると消えてしまいますので，実行する前に必ずセーブしておいてください．

遊び方

プログラムをスタートさせると，簡単なデモ？が始まります．そして，何か好きなキーを押すとゲームが始まります．

キー操作は88版とまったく同じで，アタッカーの操作は8でジャンプ，4で左に移動，6で右に移動，2で座ります．ミサイルはCで上に発射，Xで前，Zで下に発射します．離脱はSPACEキー，合体はSHIFTキーです．

表1 主なサブルーチン

アドレス	内容
B7A8	味方
B9FD	敵思考
BA18	敵移動
BA33	赤敵思考
BAC4	サイノト発砲
BB6D	煙
BB99	弾発射
BC18	弾移動
C016	得点など表示
BF3F	移動サイト
BF92	地雷
C200	表示
C1BE	初期設定
C2A0	メイン・ルーチン
C4A5	BASICに当たる処理

難しそうですが，ゲームをやっているうちに慣れてきます．

また，I/O'84年12月号p.495のソフトウェア・レポートやPiO'85年5月号p.175のパーフェクト・テクニックなんかも参考になると思います．

プログラムについて

このプログラムは参考文献2の88版を元に移植したものですが，比較用の仮想画面は$A000からにとってあります(前のバージョンで，スコアなどをテキストに書いていたため).

それから，mkIIにはG-RAMが1枚しかないので，スコアなどの文字と，グラフィックの重ね合わせができません(できても時間がかかる)．スコアなどの文字をテキスト画面に書いてもいいのですが，DMAを禁止できなくなるのでスピードが今一つでした．そこで，文字を書く場所にはグラフィックが描けないようにしてみました．

その方法は，比較用の仮想画面に文字のところだけあらかじめ区別用のコード(0AH)を書き込み，グラフィック表示のとき，そこに0AHが書かれていたらリターンするというようにしています．

私信

'85年6月号のギャラクシーアンさん．遅れてしまいましたが，ありがとうございます．一生大事に使うかどうかはわかりませんが，あと2年はmkIIで頑張るつもりです．

表2 主なデータ

アドレス	内容
C6E0	岩を削るときに使うデータ
C5BB	"REPLAY？(Y/N)"
D000	初期設定用データ
D100	マップ・データ
C5CF	"0, 25, 0, 0"
D500	キャラクタ・データ
C56C	"C…"
C573	"X…"
C57A	"Z…"
C581	"・・SPACE"
C58B	"・・SHIFT"
C595	"TENKEY(2468)…MOVE"
C5AC	"PUSH ANY KEY"

表3 主なワーク・エリア

アドレス	内容
A000～	第二仮想V-RAM
A410～	味方のデータ
A440～	敵のデータ
AD00～	サイノトのデータ
A900～	煙
A800～	弾(味方)
A830～	弾(敵)
A405～	得点
A3FC～	最高得点
A419～	ATTACKERの被弾数
A404～	CARRIERの被弾数
A415～	ミサイルの残り
A418～	ホバー エネルギー

鬼のような攻撃

最後に

春休みに入り，一日中何も書いたりしない状態が一週間ばかり続くと，もう頭が完全にボケてしまいます．私の悪文に耐えて

▶私がいい話をしてあげよう．南極で2匹の犬が野性に目ざめようとしていた．ふいにどこかから声がした．「タロー，ジロー」2匹の犬は声の元へ走りだしたが，途中で1匹が立ち止まり，怪物になってしまった．触手を動かしながら人間を食べつくすと，異常なほどに繁殖し，気が付くと辺り一面真っ黒になっており，13個ある目を真赤にして暴走を始めた．しかし何を思ったのか，突然どこかへ消え去ってしまった．安心したのもつかの間，ある事件が起こった．怪物の子供がジューサーの中に入り込み，そ

ここまで読んできたあなた，ごくろうさまでした．あともう少しです．頑張って読み続けてください．などと言いつつ，このへんで終わらせていただきます．

では，みなさん，パンプル・プリットン！

(わかる人には，わかるハズ…))

◘参考文献

1)ゲッピ："Hover Attack", I/O, '84年8月号

2)LOCKE M.： Hover Attack　I/O, '85年8月号

PiO

リスト1　Hover Attack　BASICリスト

```
10 CLEAR 100,&H8FFF
20 CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 80,25:PRINT CHR$(12);
30 FOR I=1 TO 7
40   COLOR I
50   FOR J=1 TO 15
60     READ A$
70     FOR K=1 TO LEN(A$)
80       LOCATE K+7,J
90       D$=MID$(A$,K,1):IF D$=" " THEN PRINT " "; ELSE PRINT CHR$(&H7F+I);
100      IF INKEY$=CHR$(13) THEN K=LEN(A$):J=15:I=7
110     NEXT K
120     PRINT
130   NEXT J
140   RESTORE
150 NEXT I
160 '
170 LOCATE 0,1:COLOR(RND(1)*7+1)
180 FOR I=1 TO 15
190   READ A$:PRINT "          ";A$
200   FOR J=0 TO 100:NEXT J
210 NEXT I
220   COLOR 3:LOCATE 23,17:PRINT "Programed by Geppi"
230   COLOR 4:LOCATE 18,18:PRINT "PC sirise Converted By Locke M"
240   COLOR 6:LOCATE 16,19:PRINT "PC-8001mk][ Converted By T.Ishigami"
250   COLOR 5:LOCATE 20,20:PRINT "Computer is loading now "
260   COLOR 2:LOCATE 18,21:PRINT "Please wait a little time !!"
265   LINE 21,1
270 CONSOLE 24,1
280 DATA"
290 DATA"
300 DATA"
310 DATA"
320 DATA"
330 DATA"
340 DATA"
350 DATA" "
360 DATA"
370 DATA"
380 DATA"
390 DATA"
400 DATA"
410 DATA"
420 DATA"
430 '--- auto start --
440 LOCATE 0,24,0:COLOR 0
450 KEY1,"mon"+CHR$(13)+"l"+CHR$(13)+"l"+CHR$(13)+"gb500"+CHR$(13)
460 POKE &HEDC0,&H7C:POKE &HEDC1,&HEA
470 POKE &HEA68,1
520 NEW
```

リスト2　Hover Attack マシン語リストＩ

```
Add   +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
B500 C3 A5 C4 5E 2C 56 24 46 2D 4E 25 C9 DD 66 01 DD :00
B510 6E 00 DD 7E 04 FE 02 38 09 CD 03 B5 3E 30 BA D8 :93
B520 BB D8 AF 77 2C 77 24 77 2D 77 CD 03 B5 3E 30 B8 :46
B530 D2 BC B5 B9 D2 BC B5 3E 02 DD BE 04 30 0B DD 35 :6B
B540 04 3E 01 DD BE 04 DA E9 B5 DD 7E 03 C6 80 FE 85 :81
B550 D2 E4 B5 DD 7E 06 CB 7F 28 35 CB 4F CA E9 B5 57 :4C
B560 DD 7E 04 FE 02 30 11 DD 36 03 00 7A CB 5F 28 0F :91
B570 CB 6F 28 11 DD 36 02 00 DD 36 04 00 C3 05 B6 DD :FA
B580 36 02 FE 18 04 DD 36 02 02 DD 36 04 01 18 76 57 :66
B590 DD 7E 04 FE 02 7A 30 1E DD 36 03 FF CB 5F 28 0A :98
B5A0 CB 6F 28 0C DD 36 02 00 18 CE DD 36 02 FF 18 C8 :5D
B5B0 DD 36 02 01 18 C2 DD 36 03 FB 18 E0 DD 7E 06 CB :25
B5C0 7F 28 05 DD 34 03 18 B0 DD 35 03 CB 5F 28 07 CB :C1
B5D0 6F 28 07 AF 18 06 3E FF 18 02 3E 01 DD 86 02 DD :43
B5E0 77 02 18 94 D6 82 DD 77 04 AF DD 77 02 DD 77 03 :31
B5F0 DD 7E 07 E6 F0 F6 01 DD 77 07 3E 01 DD BE 04 98 :00
-------------------------------------------------------------
Sum: 39 3D 3E FE 56 C7 30 D1 BF 83 8A AE E4 E9 99 A1 :51

Add   +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
B600 04 DD 36 04 02 DD 7E 02 C6 80 FE 83 38 04 DD 36 :90
B610 02 02 FE 7E 30 04 DD 36 02 FE DD 7E 03 C6 80 FE :69
B620 89 38 04 DD 36 03 08 FE 78 30 04 DD 36 03 F8 DD :78
B630 66 01 DD 6E 00 DD 7E 02 FE FE 30 05 A7 28 03 2C :3E
B640 2C 2D DD 7E 03 FE FC 30 10 FE F8 30 0B A7 28 0A :FB
B650 FE 04 38 01 24 24 24 24 25 25 CD 03 B5 CD 3B B7 :59
B660 30 74 DD 7E 03 C6 80 FE 7C 30 06 DD 36 03 FC 18 :22
B670 BE FE 81 30 09 AF DD 77 02 DD 77 03 18 B1 DD 66 :DE
B680 01 DD 6E 00 FE 85 38 01 24 24 CD 03 B5 CD 3B B7 :94
B690 30 28 3E FD DD BE 02 38 0A 2C CD 03 B5 CD 3B B7 :E2
B6A0 30 1E 2D DD 7E 02 C6 80 FE 81 30 0A 2D CD 03 B5 :89
B6B0 CD 3B B7 30 11 2C 25 25 18 CF DD 36 02 00 18 0A :94
B6C0 DD 36 02 01 18 04 DD 36 02 FF DD 7E 01 BC 20 8A :08
B6D0 DD 36 03 00 18 84 DD 75 00 DD 74 01 DD 7E 04 FE :B3
B6E0 02 38 0E 24 DD 7E 07 E6 E0 C6 08 77 C6 10 2C 77 :52
B6F0 C9 57 DD 7E 07 77 2C C6 10 77 00 5F 7A A7 20 25 :37
-------------------------------------------------------------
Sum: C0 14 08 A7 19 46 70 36 27 95 51 91 DD 75 95 CD :DA

Add   +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
B700 7B E6 F0 C6 03 5F AF DD BE 02 28 10 DD BE 03 28 :C3
B710 0B DD 7E 02 DD AE 03 FE 80 38 02 1C 1C 24 DD 7E :FC
B720 2D D6 10 77 C9 7B E6 F0 C6 06 5F DD 7E 00 E6 01 :11
B730 28 01 1C 7B 24 77 2D D6 10 77 C9 3E 30 BA D8 BB :69
B740 D8 B8 D8 B9 C9 DB 08 CB 77 28 07 DB 09 CB 77 28 :8C
B750 2E C9 DD 7E 04 FE 80 C8 3A 02 A4 3C DD BE 00 C0 :13
B760 3A 03 A4 3D DD BE 01 C0 DD 36 04 80 DD 6E 00 DD :39
B770 66 01 AF 77 2C 77 24 3E 58 77 2D 3E 48 77 C9 DD :31
B780 7E 04 FE 80 C0 2A 02 A4 2C AF 77 2C 77 2D 25 CD :A4
B790 03 B5 CD 3B B7 D8 DD 36 04 00 DD 7E 07 E6 F0 F6 :94
B7A0 01 DD 7E 07 CD D6 B6 C9 DD 21 10 A4 DB 01 47 DB :35
B7B0 00 CB 08 1F DD 77 06 CD 45 B7 DD 7E 04 FE 80 28 :1A
B7C0 32 DD 7E 06 CB 7F 28 0C DD 7E 08 FE 0A 30 21 DD :AA
B7D0 34 08 18 1C 57 DD 7E 04 FE 02 30 EC DD 7E 08 FE :A3
B7E0 02 30 08 7A F6 80 DD 77 06 18 05 D6 02 DD 77 08 :D5
B7F0 CD 0C B5 2A 02 A4 E5 AF 24 1E 04 77 2C 1D 20 FB :13
-------------------------------------------------------------
Sum: 38 A1 46 4C DE DC 75 D8 51 CB B0 1F 24 C4 18 A1 :FE

Add   +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
B800 2D 25 77 E1 E5 77 DD 7E 04 FE 80 C1 28 12 DD 7E :39
B810 00 DD 77 01 DD 7E 01 94 FE 02 30 23 18 07 :43
B820 C5 AF 2C 77 2C 77 E1 DD 7E 06 CB 5F 20 05 DD 36 :5E
B830 02 FF 2D CB 6F 20 05 DD 36 02 01 2C CD D6 B8 30 :5A
B840 06 2A 02 A4 CD D6 B8 22 02 A4 DD 7E 05 FE 20 30 :F6
B850 1E 2C 25 DD 74 01 DD 75 00 DD 7E 05 FE 20 30 04 :C5
B860 3C DD 77 05 DD 7E 08 FE 0A 30 04 3C DD 77 08 2A :F6
B870 02 A4 3E 69 77 2C 2C 2C C6 03 77 24 3E 7C 77 3D :1A
B880 2D 77 3D 2D 77 3D 2D 77 DD 7E 04 FE 80 C0 25 2C :54
B890 3E 6A 77 3C 2C 77 C9 E5 24 16 02 1E 04 7E FE 30 :B6
B8A0 30 31 2C 1D 20 F7 2D 2D 2D 2D 24 15 20 ED E1 E5 :81
B8B0 7E FE 30 30 1E 2C 2C 2C 7E FE 30 30 16 DD 7E 04 :CF
B8C0 FE 80 20 0C DD 7E FE 30 30 09 2D 7E FE 30 30 03 :A8
B8D0 E1 A7 C9 E1 37 C9 24 CD 97 B8 D0 25 CD 97 B8 D0 :53
B8E0 25 CD 97 B8 D0 24 37 C9 FD BE 01 C8 FD 19 05 C8 :9C
B8F0 18 F6 3A 10 A4 D6 28 30 01 AF DD BE 0A 38 2F 3A :20
-------------------------------------------------------------
Sum: 8B 39 74 80 DE D2 39 22 FC 3B 55 BB DE 41 57 90 :10

Add   +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
B900 02 A4 D6 28 30 01 AF DD BE 0A 38 28 DD 7E 0A DD :CB
B910 96 00 38 07 FE 14 D8 16 DF 18 02 16 F7 DD 7E 08 :3E
B920 E6 04 7A 28 02 E6 7F DD 77 06 DD 34 08 C9 ED 4B :67
B930 10 A4 18 04 ED 4B 02 A4 DD 66 01 DD 6E 00 79 95 :4B
B940 57 1E 00 38 4A 7C 90 5F 38 05 BA 30 42 18 05 ED :D5
B950 44 BA 30 3B DD 34 08 DD 7E 08 E6 03 20 45 ED 5F :7F
B960 0F 0F 0F 0F E6 03 3C DD 77 08 ED 5F CB 4F 28 0C :57
B970 CB 57 28 04 3E F7 18 06 3E FF 18 02 3E DF 08 ED :0A
B980 5F CB 5F 28 04 08 E6 7F 08 08 DD 77 06 18 14 DD :95
B990 34 08 DD 7E 08 E6 04 28 06 DD 36 06 FF 18 04 DD :C8
B9A0 36 06 77 7A FE 80 D0 ED 5F E6 DE 20 0E 7B FE 80 :B2
B9B0 30 04 0E FF 18 0C 0E 01 2C 18 07 ED 5F E6 3E C0 :EF
B9C0 0E 00 DD 7E 04 FE 02 D0 FD 21 30 A8 11 04 00 06 :4E
B9D0 14 AF CD E8 B8 B8 C8 DD 7E 07 E6 F0 81 3C DD 77 :F9
B9E0 07 FD 75 00 FD 74 01 F5 3E 12 81 FD 77 02 F1 FD :15
B9F0 36 03 10 0D 20 01 2D 77 2C C6 10 77 C9 DD 21 40 :9B
-------------------------------------------------------------
Sum: 5B 16 F7 73 63 95 B4 41 DA 85 5C 79 F9 5F 53 BE :65

Add   +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
BA00 A4 06 3C 11 10 00 DD 7E 01 A7 28 07 D5 C5 CD F2 :92
BA10 B8 C1 D1 DD 19 10 EF C9 DD 21 40 A4 06 3C 11 10 :4D
BA20 00 DD 7E 01 A7 28 07 D5 C5 CD 0C B5 C1 D1 DD 19 :E2
BA30 10 EF C9 DD 21 40 A4 06 08 11 10 00 DD 7E 01 A7 :DC
BA40 28 1F 3A 15 A4 FE 10 30 05 3A 10 A4 18 09 DD 7E :E7
BA50 0A DD BE 0B 28 01 3D DD 77 0A C5 D5 CD F2 B8 D1 :56
BA60 C1 DD 19 10 D7 C9 DD 36 01 00 3E 2F CD A0 BA 25 :34
BA70 3E 2B CD A0 BA 2C 3E 26 CD A0 BA 24 3E 2D CD A0 :43
BA80 BA 24 3E 24 CD A0 BA 2D 3E 2E CD A0 BA 2D 3E 28 :BA
BA90 CD A0 BA 25 3E 2C CD A0 BA 25 3E 2A CD A0 BA C9 :5A
BAA0 57 7E FE 30 D0 7A 77 FD 21 00 A9 11 04 00 06 FF :A5
BAB0 F5 AF CD E8 B8 F1 FD 75 00 FD 74 01 FD 77 02 FD :59
BAC0 36 03 20 C9 DD 21 00 AD 11 04 00 06 20 DD 7E 01 :64
BAD0 A7 28 07 C5 D5 CD DF BA D1 C1 DD 19 10 EF C9 ED :13
BAE0 5F E6 D1 C0 FD 21 30 A8 11 04 00 06 14 AF CD E8 :5F
BAF0 B8 B8 C8 DD 6E 00 DD 66 01 3A 10 A4 95 5F 3A 11 :F4
-------------------------------------------------------------
Sum: 64 51 B5 28 FE B2 C6 3F 02 DD 66 D1 CA 36 26 AA :2D

Add   +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
BB00 A4 94 57 FE 80 38 02 ED 44 47 2C 7B FE 80 38 03 :1F
BB10 ED 44 2D 90 47 ED 5F E6 08 28 23 78 FE 80 30 0F :EF
BB20 7B FE 80 30 05 0E 12 2C 18 2D 0E 02 2D 18 28 7A :B6
BB30 FE 80 30 05 0E 04 24 18 1E 0E 14 25 18 19 7A FE :0F
BB40 80 30 05 24 0E 03 18 03 25 0E 01 7B FE 80 2D 30 :8F
BB50 06 2C 2C 3E 10 81 4F 7E FE 10 D0 FD 75 00 FD 74 :BB
BB60 01 FD 71 02 FD 36 03 20 3E 88 81 77 C9 DD 21 00 :4C
BB70 A9 11 04 00 06 FF DD 7E 03 A7 28 17 DD 35 03 20 :3C
BB80 12 DD 66 01 DD 36 01 00 DD 6E 00 7E DD BE 02 20 :F0
BB90 04 AF 77 DD 19 05 20 DE C9 DD 21 10 A4 DD 7E 05 :FE
BBA0 A7 C8 DD 7E 04 E6 7F FE 02 D0 FD 21 00 A8 11 04 :DE
BBB0 00 06 04 AF CD E8 B8 FD E5 C1 79 FE 10 C8 2A 10 :52
BBC0 A4 DB 02 CB 5F 20 01 2C 1E 01 16 40 DB 05 CB 57 :6F
BBD0 28 0D DB 05 CB 47 28 09 DB 02 CB 5F 28 05 C9 1C :71
BBE0 14 1C 14 DD 7E 04 FE 80 28 1D FD 75 00 FD 74 01 :4A
BBF0 FD 73 02 FD 36 03 10 DD 72 07 2A 10 A4 72 2C 7A :04
-------------------------------------------------------------
Sum: D4 91 8B DC A0 67 6D A1 06 FA 8A F1 92 47 47 75 :F1

Add   +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
BC00 C6 10 77 DD 35 05 C9 2A 02 A4 FD 75 00 FD 74 01 :E1
BC10 FD 73 02 FD 36 03 03 C9 DD 21 00 A8 06 0C C5 DD :CE
```

れに気付かずに野菜といっしょにグリーンソースにしたという．それを食べたからたまらない．横にいた神父に向けて吐いてしまった．神父いわく，「悪魔にとり付かれている…」END．さて問題です．出てきた映画はいくつでしょう．　　　　(松竹梅)

リスト2 Hover Atacck マシン語リストⅠ

```
BC20 7E 01 A7 28 05 0E FF CD 4F BC C1 DD 23 DD 23 DD :D6
BC30 23 DD 23 10 E9 06 14 C5 DD 7E 01 A7 28 05 0E 01 :3A
BC40 CD 4F BC C1 DD 23 DD 23 DD 23 10 E9 C9 DD :38
BC50 6E 00 DD 66 01 7E FE 10 38 07 FE 30 38 36 D4 D6 :C3
BC60 BC 57 DD 7E 02 CB 57 28 04 3E 11 18 0A FE 10 38 :75
BC70 04 ED 44 C6 14 C6 20 77 F5 FD 21 00 A9 11 04 00 :3D
BC80 06 FF AF CD E8 B8 F1 FD 75 00 FD 74 01 FD 77 02 :6C
BC90 FD 36 03 08 DD 35 03 CC DB BC DD 7E 02 FE 14 20 :45
BCA0 03 25 18 14 FE 04 20 03 24 18 0D FE 10 38 02 2C :36
BCB0 2C 2D E6 0F D6 02 84 67 7E FE 10 38 07 FE 30 38 :42
BCC0 0E D4 D6 BC DD 7E 02 C6 48 0D 20 02 C6 40 77 DD :68
BCD0 75 00 DD 74 01 C9 7E FE F0 38 61 DD 6E 00 DD 66 :23
BCE0 01 DD 7E 03 A7 28 1F DD 7E 02 FE 14 20 04 3E 15 :33
BCF0 18 16 FE 04 20 04 3E 14 18 0E FE 10 30 04 C6 23 :F7
-----------------------------------------------------------
Sum: 2D 42 DC AC 8B B4 A6 3F D9 8B 40 37 EA 92 30 A8 :4A

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
BD00 18 06 C6 17 18 02 3E 27 5F 7E FE 40 30 0A FE 10 :DD
BD10 38 06 E6 0F FE 04 30 1E 73 7B F5 FD 21 00 A9 11 :3E
BD20 04 00 06 FF AF CD E8 B8 F1 FD 75 00 FD 74 01 FD :F7
BD30 77 02 FD 36 03 10 DD 36 01 00 D1 C9 FE 40 DA 1E :A3
BD40 BF FE C0 D2 8A BE 57 A9 FE 80 7A D0 E6 0F FE 09 :5B
BD50 7A D2 1E BE 3E 20 32 0F A4 7A E6 1F FE 10 38 01 :31
BD60 2D E6 0F FE 03 38 01 25 FD 21 10 A4 11 10 00 06 :7A
BD70 3F 7C CD E8 B8 FD 7E 00 FD 19 05 04 C8 05 C8 BD :14
BD80 20 EF 11 F0 FF FD 19 FD 35 09 20 4A FD 36 01 00 :FE
BD90 DD 36 01 00 FD 21 00 A9 11 04 00 06 FF 3E 2A 77 :D4
BDA0 CD C2 BD 3E 26 2C 77 CD C2 BD 3E 24 24 77 CD C2 :2B
BDB0 BD 3E 28 2D 77 CD C2 BD F1 79 3D C8 3E 30 CD 1F :DC
BDC0 BF C9 F5 AF CD E8 B8 F1 FD 75 00 FD 74 01 FD 77 :E2
BDD0 02 FD 36 03 20 C9 DD 7E 02 1E 01 CB 5F 20 05 FE :EA
BDE0 10 30 02 1D 1D FD 73 02 FE 14 28 0E FE 04 28 0E :6E
BDF0 E6 0F D6 02 CB 27 CB 27 18 06 3E FC 18 02 3E 04 :65
-----------------------------------------------------------
Sum: AE 6A 63 FD B9 E2 60 D8 6E 1A B0 AB 50 34 AD E8 :47

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
BE00 FD 77 03 C5 E5 DD E5 FD E5 DD E1 CD 0C B5 DD E1 :CF
BE10 E1 C1 79 3D 28 05 3E 03 CD 1F BF C3 DB BC E6 F0 :A1
BE20 FE 40 28 09 FE 80 28 05 FE 90 7A 20 35 FD 21 00 :95
BE30 A8 06 20 11 04 00 7C CD E8 B8 7D FD BE 00 28 09 :35
BE40 78 A7 C8 05 C8 FD 19 18 ED DD 36 01 00 FD 36 01 :17
BE50 00 FD 21 00 A9 11 04 00 06 FF 3E 27 77 CD C2 BD :09
BE60 D1 C9 FE 80 D2 1E BF FE 69 DA 1E BF 3E 20 32 0F :84
BE70 A4 FD 21 00 A4 7A FE 6A 28 0A FE 6B 28 06 FD 35 :43
BE80 04 C3 DB BC FD 35 19 C3 DB BC FE E0 D2 1E BF 57 :E7
BE90 79 FE 01 CA DB BC 7A FE DF 28 10 E6 0F FE 0E 7A :E3
BEA0 30 12 E6 0F FE 0D 7A 28 60 18 1E DD 75 00 DD 74 :1D
BEB0 01 C3 DB BC 21 06 6E 25 AF 77 24 77 24 77 25 CD :63
BEC0 66 BA D1 3E 70 CD 1F BF C9 FE D0 38 01 2D FD 21 :65
BED0 00 AD 11 04 00 06 20 7C CD E8 B8 FD 7E 00 BD 28 :31
BEE0 09 78 A7 C8 05 C8 FD 19 18 ED 3E 03 CD 1F BF FD :C1
BEF0 35 03 C2 DB BC FD 36 01 00 16 00 72 2C 72 2D CD :E5
-----------------------------------------------------------
Sum: C3 60 B4 D7 1E A4 8E B5 93 60 3D C3 A9 AF A8 01 :A7

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
BF00 66 BA D1 3E 47 CD 1F BF C9 FE D0 38 01 2D 3E 60 :BC
BF10 CD 1F BF 16 00 72 2C 72 2D CD 66 BA D1 C9 C9 E5 :33
BF20 21 05 A4 86 27 77 23 7E CE 00 27 77 23 7E CE 00 :6A
BF30 27 77 23 7E CE 00 27 77 21 0F A4 36 20 E1 C9 DD :5C
BF40 21 70 AD 1E 04 DD 7E 01 A7 C4 58 BF DD 23 DD 23 :3E
BF50 DD 23 DD 23 1D 20 EE C9 DD 6E 00 DD 66 01 E5 FD :65
BF60 E1 DD 35 02 3E 07 DD A6 02 20 05 ED 5F DD 77 02 :86
BF70 DD 7E 02 CB 5F 28 02 25 25 24 AF B6 C0 2C B6 C0 :E6
BF80 2D DD 74 01 01 D3 C3 70 2C 71 FD E5 E1 AF 77 2C :38
BF90 77 C9 DD 21 80 AD 1E 10 DD 7E 01 A7 C4 A7 BF DD :A3
BFA0 23 DD 23 1D 20 F2 C9 21 10 A4 DD 7E 00 BE C0 23 :EC
BFB0 DD 7E 01 3D 3D BE C0 FD 21 10 A4 FD 36 03 F9 FD :52
BFC0 35 09 DD 6E 00 DD 66 01 DD 36 01 00 01 FE FD 2D :0A
BFD0 70 3E 2A 2C 77 FD 21 00 A9 D5 11 04 00 06 FF CD :FE
BFE0 C2 BD 3E 26 2C 77 CD C2 BD D1 2C 71 2D 2D C5 E5 :44
BFF0 DD E5 DD 21 10 A4 CD 0C B5 DD E1 E1 C1 AF CD 1F :FD
-----------------------------------------------------------
Sum: 1F 2D AF C3 8B 07 6B 28 C2 AC AB 3B 41 79 0A 2B :26

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
C000 BF C9 E5 D3 5C 01 FF 3E 21 00 80 11 01 80 36 00 :43
C010 ED B0 D3 5F D1 C9 3A 15 A4 08 3A 18 A4 D3 5C 21 :AA
C020 AE 88 A7 28 06 47 36 AA 23 10 FB 36 00 23 36 00 :EF
C030 08 21 98 88 A7 28 09 36 AA 3D 28 08 23 3D 20 F7 :E5
C040 36 00 18 02 36 A0 D3 5F 3A 19 A4 11 2E BC CD 49 :60
C050 C5 3A 04 A4 11 46 BC CD 49 C5 3A 05 A4 11 48 80 :51
C060 CD 3B C5 3A 06 A4 11 44 80 CD 3B C5 3A 07 A4 11 :49
C070 40 80 CD 3B C5 3A 08 A4 11 3E 80 CD 49 C5 C9 3E :24
C080 FF DD 21 01 D1 21 00 04 ED 4B 00 D1 DD 23 DD 5E :38
C090 00 1D 28 04 77 23 18 F9 0B 08 78 B1 C8 08 2F 18 :47
C0A0 EB 01 00 05 0A A7 C4 B0 C0 03 78 FE 83 38 F5 C9 :C8
C0B0 1E 00 05 0A A7 28 02 CB C3 04 04 0A A7 28 02 CB :3A
C0C0 CB 05 0D 0A A7 28 02 CB D3 0C 0C 0A A7 28 02 CB :14
C0D0 DB 0D 16 00 21 A0 CE 19 7E 02 C9 DD 21 40 A4 21 :F2
C0E0 00 D0 11 10 00 06 08 7E 23 4E 23 DD 77 00 DD 71 :B3
C0F0 01 DD 36 07 A1 DD 36 09 04 DD 77 0A DD 77 0B DD :76
-----------------------------------------------------------
Sum: 19 D1 5D 32 4E BB 0C 2A 99 D1 D9 67 08 B6 FB 74 :8F

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
C100 19 10 E4 06 34 7E 23 4E 23 DD 77 00 DD 71 01 DD :D9
C110 36 07 81 DD 36 09 02 DD 77 0A DD 19 10 E7 DD 21 :25
C120 00 AD 11 04 00 3E 0E 4E 23 46 23 DD 71 00 DD 70 :83
C130 01 DD 36 03 02 08 3E C1 02 0C 3E D1 02 08 DD 19 :3D
C140 3D 20 E4 3E 0E 4E 23 46 23 DD 71 00 DD 70 01 DD :E0
C150 36 03 01 08 3E C0 02 0C 3E D0 02 08 DD 19 3D 20 :B9
C160 E4 3E 04 4E 23 46 23 DD 71 00 DD 70 01 DD 36 03 :B2
C170 02 08 3E C3 02 03 3E D3 02 08 DD 19 3D 20 E4 06 :68
C180 04 5E 23 56 23 EB 36 CD 2C 36 DD EB 10 F3 E5 2E :2C
C190 70 26 04 16 DF 1E F0 7E BB 30 01 72 24 7C FE 84 :9B
C1A0 38 F5 E1 06 10 5E 23 56 23 EB 36 F9 2C 36 FA EB :7F
C1B0 10 F3 21 C0 D0 11 80 AD 01 20 00 ED B0 C9 21 00 :9A
C1C0 A0 11 01 A0 01 E7 03 36 00 ED B0 21 00 A4 11 01 :E7
C1D0 A4 01 FF 09 36 00 ED B0 CD 7F C0 CD A1 C0 CD DB :62
C1E0 C0 21 E0 D0 11 00 A4 01 20 00 ED B0 CD A8 B7 CD :FD
C1F0 18 BA 01 06 6D 3E CE 02 04 3C 02 04 3E DE 02 C9 :81
-----------------------------------------------------------
Sum: 81 63 DD F2 74 C1 22 73 8F 07 55 3D 14 3E 85 9C :18

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
C200 2A 00 A4 3A 11 A4 FE 0A 30 02 3E 0A FE 7D 38 02 :F4
C210 3E 7D 94 38 29 FE 06 30 03 25 18 E7 FE 13 38 03 :57
C220 24 18 E0 3A 10 A4 95 57 3A 12 A4 CB 7F 7A 28 07 :D9
C230 FE 10 30 0A 2D 18 EC FE 22 38 03 2C 18 E5 22 00 :1F
C240 A4 EB 21 00 A0 D9 11 00 80 D9 0E 19 06 28 D5 CD :8A
C250 6A C2 1C 23 D9 13 D9 10 F5 D9 7B C6 30 5F 7A :6B
C260 CE 02 57 D9 D1 14 0D 20 E3 C9 7E FE 0A C8 1A BE :E4
C270 C8 77 D9 2E 00 CB 3F CB 1D CB 3F CB 1D CB 3F CB :FF
C280 1D CB 3F CB 1D C6 D5 67 D5 D3 5C 01 FF 08 ED A0 :AA
C290 ED A0 3E 4E 83 5F 30 01 14 10 F3 D3 5F D1 D9 C9 :E8
C2A0 CD A8 B7 CD 99 BB CD 92 BF CD 00 C2 CD 6D BB CD :BC
C2B0 18 BC CD 18 BA CD 16 C0 CD EC C2 CD 00 C2 CD 3F :2C
C2C0 BF CD 33 BA CD FD B9 CD 6D BB CD 18 BC CD C4 BA :DD
C2D0 CD EC C2 DB 09 FE 7F 20 C7 DB 09 FE 7F 28 FA 06 :4C
C2E0 FF 7F 10 FD DB 09 FE 7F 20 FA 18 B4 3A 06 6E A7 :27
C2F0 28 46 3A 19 A4 3D FE 80 30 26 3A 04 A4 3D FE 80 :13
-----------------------------------------------------------
Sum: D0 18 F5 89 09 17 11 F9 18 25 DA 76 CA 1A BF 38 :F8

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
C300 D8 2A 02 A4 3E 2A 77 2C 3C 77 2C 77 2C 3E 26 77 :10
C310 24 3E 24 77 2D 3E 2E 77 2D 77 2D 3E 28 77 18 18 :EB
C320 3A 11 A4 A7 28 12 2A 10 A4 3E 2A 77 2C 3E 26 77 :94
C330 24 3E 24 77 2D 3E 28 77 AF CD 1F BF CD 00 C2 CD :BD
C340 16 C0 D1 C9 F3 3E 11 D3 E2 CD 02 C0 CD BE C1 21 :63
C350 B0 CE CD 56 C5 23 CD 56 C5 23 CD 56 C5 23 CD 56 :C2
C360 C5 23 CD 56 C5 23 CD 56 C5 3E 0A 32 D7 A3 32 E3 :E4
C370 A3 21 95 C3 7E A7 28 0E 47 23 5E 23 56 23 3E 0A :23
C380 12 13 10 FC 18 EE CD AE C3 CD A0 C2 CD E1 C3 3E :53
C390 00 D3 E2 FB C9 07 06 A0 08 0E A0 05 19 A0 08 1F :C1
C3A0 A0 07 63 A0 05 6E A0 08 CE A3 07 DB A3 00 3A FC :F1
C3B0 A3 11 26 80 CD 3B C5 3A FD A3 11 22 80 CD 3B C5 :81
C3C0 3A FE A3 11 1E 80 CD 3B C5 3A FF A3 11 1C 80 CD :AD
C3D0 49 C5 AF 11 2A 80 CD 49 C5 AF 11 4C 80 CD 49 C5 :BA
C3E0 C9 21 FF A3 11 08 A4 06 04 1A BE D8 28 0D 21 05 :5E
C3F0 A4 11 FC A3 01 04 00 ED B0 18 B3 1B 2B 10 EA C9 :CA
-----------------------------------------------------------
Sum: CD 7C B6 F0 C8 8D 40 BE 43 86 B2 FC F9 EE 38 B5 :8D

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
C400 F3 CD 02 C0 3E 11 D3 E2 21 00 04 11 01 04 01 00 :C2
C410 1A 36 00 ED B0 21 00 A4 36 00 23 36 04 21 10 A4 :1A
C420 36 14 23 36 0F 21 FC A3 AF 77 23 77 23 77 23 77 :66
C430 21 45 C4 7E A7 28 08 23 5E 23 56 23 12 18 F4 3E :F8
C440 00 D3 E2 FB C9 69 0F 09 79 0F 0A 6A 10 09 7A 10 :99
C450 0A 6B 11 09 7B 11 0A 6C 12 09 7C 12 0A 69 0F 0C :C8
C460 79 0F 0D 6A 10 0C 7A 10 0D 6B 11 0C 7B 11 0D 6C :3F
C470 12 0C 7C 12 0D 41 10 08 44 10 09 51 11 08 54 11 :3E
C480 09 41 09 0B 44 09 0C 51 0A 0B 54 0A 0C 49 06 08 :DE
C490 4A 06 0B 4B 06 0E 00 F3 3E 11 D3 E2 CD 00 C2 3E :7E
C4A0 00 D3 E2 FB C9 ED 73 FA A3 31 FF FF 21 CF C5 CD :27
C4B0 84 08 01 19 28 CD 3A 09 CD 5A 04 CD D2 0B 3E 38 :29
C4C0 D3 31 CD 00 C4 CD 97 C4 21 6C C5 CD 1A C5 23 CD :AB
C4D0 1A C5 23 CD 1A C5 23 CD 1A C5 23 CD 1A C5 23 CD :3C
C4E0 1A C5 23 CD 1A C5 23 CD 75 0F CD 5A 04 AF D3 51 :20
C4F0 CD 44 C3 01 19 28 CD 3A 09 21 BB C5 CD 1A C5 CD :40
-----------------------------------------------------------
Sum: A4 D6 32 E6 51 92 DD B8 B1 35 DA 2B B1 B5 BB F5 :0B

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
C500 D2 0B CD 75 0F FE 6E 28 06 FE 79 28 DD 18 F3 ED :3C
C510 7B FA A3 3E 30 D3 31 C3 56 5C 5E 23 56 23 7E A7 :2E
C520 C8 12 13 13 18 F7 D3 5C 01 FF 07 ED A0 ED A0 3E :9D
C530 4E 83 5F 30 01 14 10 F3 D3 5F C9 D5 F5 E6 F0 26 :39
C540 CE 6F CD 26 C5 F1 D1 13 13 26 CE E6 0F 87 87 87 :5B
C550 87 6F CD 26 C5 C9 5E 23 56 23 7E A7 C8 E5 6F 26 :D8
C560 CF D5 CD 26 C5 D1 E1 13 13 23 18 EE E4 F4 43 A5 :1D
C570 A5 A5 00 4C F6 58 A5 A5 A5 00 B4 F7 5A A5 A5 A5 :C7
C580 00 7E F5 A5 A5 53 50 41 43 45 00 E6 F6 A5 A5 53 :A2
C590 48 49 46 54 00 00 FB 54 45 4E 4B 45 59 20 28 32 :70
C5A0 34 36 38 29 20 A5 A5 4D 4F 56 45 00 5C FD 50 55 :6A
C5B0 53 48 20 41 4E 59 20 4B 45 59 00 B6 F7 52 45 50 :4A
C5C0 4C 41 59 20 28 59 20 6F 72 20 4E 29 00 30 :AE
C5D0 2C 32 35 2C 30 2C 30 30 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 :77
C5E0 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 :F8
C5F0 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 FF 00 :F8
-----------------------------------------------------------
Sum: 71 AA 68 63 1D 5C 9D DE 9A D5 BE 80 CA 50 3E 49 :28
```

リスト3 Hover Atacck マシン語リストⅡ

```
Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
CE00 02 A8 08 02 08 08 20 08 20 20 80 20 2A 80 00 30 :A6
CE10 00 20 00 20 00 80 00 80 02 00 02 00 08 00 00 31 :7D
CE20 02 A8 08 02 00 08 00 A0 0A 00 20 00 AA A0 00 32 :02
CE30 02 A8 08 02 00 08 02 A0 00 20 80 20 2A 80 00 33 :FB
CE40 00 0A 00 A8 02 08 08 20 2A A8 00 80 00 80 00 34 :EA
CE50 02 A8 08 00 08 00 2A A0 00 20 00 20 AA 80 00 35 :23
CE60 02 00 02 00 08 00 0A A0 20 08 20 20 2A 80 00 36 :FE
CE70 02 AA 00 02 00 08 00 20 00 80 02 00 02 00 00 37 :91
CE80 02 A8 08 02 08 08 0A A0 20 20 80 20 2A 80 00 38 :30
CE90 02 AA 08 02 08 08 0A A8 00 20 00 20 00 80 00 39 :71
CEA0 FF FF FF FF FF FC FD FF FF FB FE FF FF FF FF FF :E6
CEB0 0C 80 40 50 B0 20 90 A0 30 00 32 80 B0 20 90 A0 :FE
CEC0 30 00 26 85 80 50 B0 B0 50 70 30 00 3C 85 40 90 :8C
CED0 D0 30 A0 00 1C BC 10 C0 C0 10 20 60 30 A0 00 36 :9E
CEE0 BC 20 10 A0 A0 50 30 A0 00 00 00 00 00 00 00 00 :4C
```


▶5月号p.86の“MKⅡ”さん．たぶんレコードの「さいず」が「どーなつばん」になっているんだと思います．ですから「LPの大きさ」に設定して「手動」で操作すればいいんじゃないかなーと思います(よくわからんけど)．僕も昔同じ事をして10回以上もソノシートをかけた挙げ句，キズをつけてしまった人間です．それから“ぽっぽSL”さん．僕の友人は高校受験がやっと終ったので「LOST QUEEN」を必死で打ち込んどります．彼のためにもぜひ，投稿してください．RACING6001に熱中しすぎてたから，風

```
CEF0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
---------------------------------------------------------
Sum: D7 95 47 48 15 30 EF 3F D5 4B 44 1F 21 64 CF 72 :B7


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
CF00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
CF10 00 08 00 28 00 A0 02 20 0A A0 20 20 80 20 00 41 :BD
CF20 02 A8 08 02 08 00 20 00 20 00 80 20 2A 80 00 43 :89
CF30 02 AA 02 00 08 00 0A 80 20 00 20 00 AA 80 00 45 :EF
CF40 02 02 02 02 08 08 0A A8 20 20 20 20 80 80 00 48 :92
CF50 02 A8 00 80 00 80 02 00 02 00 08 00 2A 00 00 49 :29
CF60 02 02 02 28 08 80 0A 00 22 00 20 80 80 80 00 4B :CD
CF70 02 00 02 00 08 00 08 00 20 00 20 00 AA 80 00 4C :CA
CF80 02 02 02 0A 0A 28 0A 88 22 20 20 20 80 80 00 4D :A3
CF90 02 A8 08 02 08 08 20 08 20 20 80 20 2A 80 00 4F :C5
CFA0 02 A8 02 02 08 08 0A A0 20 80 20 80 80 80 00 52 :FA
CFB0 02 A8 08 02 08 00 0A A0 00 20 80 20 2A 80 00 53 :23
CFC0 02 AA 00 20 00 80 00 80 02 00 02 00 08 00 00 54 :2C
CFD0 08 02 08 08 08 20 08 80 22 00 28 00 20 00 00 56 :8A
CFE0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
CFF0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
---------------------------------------------------------
Sum: 1E AC 2C 0C 52 80 90 18 34 A0 92 C0 A4 A0 00 DC :C2


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
D000 10 74 20 74 00 00 40 74 00 00 60 74 00 00 80 74 :94
D010 66 18 8C 18 00 00 20 17 66 22 8C 22 30 22 00 00 :E1
D020 C8 3C 00 00 B8 64 B8 54 00 00 80 7C 80 6C 00 00 :14
D030 00 00 00 00 00 00 30 6C 00 00 80 6C 00 00 70 6C :64
D040 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
D050 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
D060 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
D070 00 00 00 00 00 00 00 00 B4 1E A5 38 4E 37 3A 3C :AA
D080 1F 3C 16 2A 0E 7C 17 7C 20 7E 5D 7C D9 5C EC 5B :AB
D090 F2 45 3C 80 34 4E 64 52 AF 26 B2 25 B5 24 AA 09 :63
D0A0 9E 1F 4D 18 3C 09 F8 2A 10 62 1E 0D 2F 50 20 5D :22
D0B0 6B 6A 44 6F 44 38 74 70 86 3A 6C 1D 21 2D 30 7B :2A
D0C0 37 7A 90 7F CD 61 11 3E 52 7E 8A 7D C1 4F 27 40 :8B
D0D0 81 81 AF 7D E3 5D 31 3D 9D 81 8C 6F DA 4C 35 3D :8D
D0E0 D8 09 F8 09 05 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :E7
D0F0 F8 09 00 00 80 20 00 41 0A 07 00 00 00 00 00 00 :F3
---------------------------------------------------------
Sum: E0 DF C6 C2 AF 4D 71 6F 78 86 40 6D 77 5D 6C D5 :E3


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
D100 21 03 00 01 00 01 00 01 A0 06 55 08 A0 08 49 14 :2F
D110 34 0F 5D 13 3A 19 2B 19 5B 15 38 1A 2A 1B 59 17 :C1
D120 37 1A 29 22 4D 1E 36 19 23 2A 4B 20 0A 06 23 15 :56
D130 2A 2C 49 30 1A 1C 28 2F 2B 07 17 36 0C 23 2A 30 :64
D140 29 0A 10 68 2B 30 28 10 0A 69 2A 31 27 12 08 6A :B7
D150 29 33 22 17 06 6C 27 35 20 88 26 36 20 89 24 37 :6B
D160 1C 8E 22 3A 19 8F 20 40 14 90 1F 27 03 1A 10 92 :B7
D170 1E 29 03 1B 0E 8A 26 2A 03 1C 0C 1A 08 67 29 2A :54
D180 04 1D 0A 1B 09 60 2C 29 08 05 03 18 07 1C 0A 1B :74
D190 0E 38 2C 2A 09 03 05 2B 17 1B 0E 37 2C 2C 10 29 :E0
D1A0 16 1C 06 13 08 25 2C 2E 0F 31 0B 1F 05 0F 0E 23 :81
D1B0 2D 32 08 36 08 20 04 10 0F 21 2E 93 05 10 0F 15 :03
D1C0 3A 53 08 38 07 10 0E 15 3B 52 0A 37 07 0F 0C 17 :0E
D1D0 3C 51 0F 3F 04 05 0A 19 3D 51 12 3C 05 03 08 1B :0E
D1E0 3E 50 14 3B 0D 1B 3F 4F 17 3A 0C 1A 40 4E 19 3A :EB
D1F0 0B 19 17 05 26 4E 1F 36 05 1C 18 0B 14 07 03 16 :81
---------------------------------------------------------
Sum: 56 FC AC 7F 59 2F F5 56 5B 54 F4 B9 CF 36 BB CB :37


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
D200 07 38 21 34 03 1D 18 0D 05 05 0A 1F 0C 34 21 4F :BC
D210 13 44 0C 34 21 4C 12 4F 09 2F 25 45 12 53 08 30 :A4
D220 25 43 12 8B 25 41 13 35 02 57 25 3F 14 32 06 56 :12
D230 28 39 17 2B 0E 54 2A 37 18 27 13 52 2C 2D 21 27 :AB
D240 14 50 2E 2B 22 27 15 4E 30 29 22 28 16 4C 32 27 :C7
D250 22 2A 17 45 38 24 1C 05 04 2C 17 43 3A 1B 23 35 :5C
D260 17 0F 05 2F 3C 18 24 36 1A 0B 07 20 06 09 43 0C :B2
D270 2A 36 1B 07 0B 1E 84 39 1A 05 10 0B 92 19 0C 18 :71
D280 2D 09 91 1B 0C 19 2D 07 91 1C 08 1E BB 22 06 21 :12
D290 B6 26 06 22 B5 26 06 23 B4 27 05 23 B4 28 04 0E :F9
D2A0 03 12 B7 28 03 0E 06 0E B9 28 03 0E 06 0B BC 08 :E0
D2B0 0E 14 03 10 03 0C BB 08 0F 32 BA 09 08 12 07 21 :4D
D2C0 92 05 1C 2B 0F 17 93 07 0F 39 0E 14 89 18 09 41 :F3
D2D0 0C 0F 88 62 0B 10 48 0A 36 64 09 14 44 0C 33 50 :FC
D2E0 08 2D 3E 19 0B 08 18 4A 12 2B 3C 1B 09 0A 10 04 :BC
D2F0 04 4B 12 2B 3B 1D 08 0B 0B 56 08 35 39 1E 08 0C :00
---------------------------------------------------------
Sum: 7C 98 00 0A 1F 24 2F 30 FF D2 DC 5B D2 22 15 75 :46


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
D300 09 31 03 60 37 63 0B 13 03 4A 37 64 0C 11 06 23 :83
D310 03 24 36 65 0D 0F 0B 1E 04 24 36 6D 06 0C 0D 1D :0E
D320 04 24 37 6E 0A 07 07 22 04 25 37 6F 09 27 0A 25 :35
D330 38 8C 04 0F 09 25 39 58 04 31 06 38 39 56 11 27 :D0
D340 0A 1D 04 06 05 05 3B 5C 11 27 0A 1C 45 BC 45 BA :30
D350 45 3B 03 03 04 7B 45 39 0C 74 47 3D 0C 52 04 1F :08
D360 47 3F 04 31 03 19 13 1D 47 32 03 3F 04 19 13 1A :0C
D370 49 32 05 3C 06 1D 05 23 49 33 05 3B 06 0E 08 2F :0E
D380 49 35 03 3B 06 0F 09 2B 4B 72 05 15 05 29 4A 74 :C8
D390 04 17 09 21 4C 75 04 18 0F 19 4C 76 04 18 13 15 :50
D3A0 4C 76 03 18 04 09 0B 13 4C 75 04 0A 05 0A 04 0E :F8
D3B0 07 13 4C 75 03 0B 06 09 04 26 4C 75 03 0D 0E 27 :28
D3C0 4C 85 0B 28 4C B6 4C B5 4E B2 50 B2 51 B1 53 AF :0D
D3D0 53 AE 55 0E 03 9E 55 0E 04 9C 57 0E 04 19 09 36 :C9
D3E0 03 42 5A 0E 04 17 0B 10 03 0C 04 14 06 40 5C 0C :B8
D3F0 06 11 10 0F 05 0A 06 0D 0D 3E 6E 0B 14 0F 07 08 :4E
---------------------------------------------------------
Sum: 6F 29 A9 F4 1A 61 BE BF C8 82 BD 34 2F 40 C0 65 :FC


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
D400 0C 07 0F 13 07 1E 76 07 16 0F 1B 05 12 10 09 14 :5B
D410 9A 0E 37 09 12 0C 9B 0B 3A 07 14 0A 00 01 00 01 :0D
D420 00 01 63 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :64
D430 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
D440 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
D450 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
D460 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
D470 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
D480 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
D490 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
D4A0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
D4B0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
D4C0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
D4D0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
D4E0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
D4F0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
---------------------------------------------------------
Sum: A6 16 A9 1C 19 2A 11 12 50 16 2F 0F 12 11 09 15 :CC


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
D500 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
D510 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
D520 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
D530 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
D540 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
D550 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
D560 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
D570 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
D580 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
D590 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
D5A0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
D5B0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
D5C0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
D5D0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
D5E0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
D5F0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
---------------------------------------------------------
Sum: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
D600 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
D610 00 00 02 80 02 80 02 80 00 00 02 80 02 80 02 80 :0C
D620 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
D630 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
D640 00 40 00 00 01 40 10 01 04 50 55 44 16 91 5A A4 :24
D650 5A A4 16 91 55 44 04 50 10 01 01 40 00 00 00 40 :24
D660 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
D670 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
D680 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
D690 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
D6A0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
D6B0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
D6C0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
D6D0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
D6E0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
D6F0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
---------------------------------------------------------
Sum: 5A E4 18 11 58 04 16 D1 14 51 58 04 18 11 5C 64 :54


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
D700 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
D710 A0 00 A8 00 28 00 00 00 00 A0 00 A8 00 28 00 00 :E0
D720 00 00 00 00 00 00 A8 A8 A8 A8 00 00 00 00 00 00 :A0
D730 00 00 00 28 00 A8 00 A0 00 00 28 00 A8 00 A0 00 :E0
D740 A5 41 A4 50 95 00 51 44 14 00 40 44 04 00 40 00 :E0
D750 44 00 54 40 95 00 A4 10 A5 11 91 00 44 00 10 40 :FC
D760 40 00 04 00 40 44 14 00 51 44 55 00 94 50 A5 41 :90
D770 01 10 15 44 46 94 1A A5 5A A4 16 91 11 54 04 40 :51
D780 40 5A 05 1A 00 56 11 45 00 14 11 01 00 10 00 01 :9C
D790 00 11 01 15 00 56 00 1A 04 5A 44 46 00 11 01 04 :95
D7A0 00 01 00 10 11 01 00 14 11 45 00 55 05 16 41 5A :98
D7B0 11 10 40 40 11 14 55 55 55 55 AA AA AA AA AA AA :16
D7C0 01 6A 05 6A 45 6A 11 6A 45 6A 01 6A 45 6A 11 6A :48
D7D0 A9 40 A9 50 A9 51 A9 44 A9 51 A9 40 A9 51 A9 44 :93
D7E0 AA AA AA AA AA AA AA AA 55 55 11 14 40 40 11 10 :C0
D7F0 AA AA AA AA AA AA AA AA AA AA AA AA AA AA AA AA :A0
---------------------------------------------------------
Sum: 19 CB 01 89 3C 50 3F 0B 63 03 C8 2B 1C 52 FA 32 :37


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
D800 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
D810 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
D820 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
D830 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
D840 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
D850 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
D860 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
D870 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
D880 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
D890 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
D8A0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
D8B0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
D8C0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
D8D0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
D8E0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
D8F0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
---------------------------------------------------------
Sum: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
D900 00 00 00 0A 00 0A 00 0A 00 2B 00 2B 00 2A 00 0A :A8
D910 00 00 00 0A 00 0A 02 AA 02 AA 02 AA 00 2F 00 0A :51
D920 00 08 00 2A 00 AA 02 AA 0A AB 2A 83 AA 3F 28 0A :05
D930 00 02 00 02 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :04
D940 00 02 00 02 00 02 00 02 00 0A 00 0A 00 0A 00 0A :30
D950 00 02 00 0A 00 AA 0A AA 2A A8 0A A8 02 A0 00 80 :10
D960 00 02 00 0A 00 2A 00 AA 00 AA 02 A8 02 A8 02 A8 :88
D970 00 02 00 02 00 32 00 F0 00 FC 03 FC 03 FC 03 FC :1F
D980 00 02 02 AA 02 AA 02 AA 00 AF 00 AF 02 A8 02 A8 :B8
D990 00 00 28 00 2A 00 0A BF 02 AC 03 A8 03 E5 03 04 :63
```

呂を煮えたぎらせてしまった.
(編集後記を読んでいてPiO編集部にはOさんVさんJさんTiさんShuさんI子さんY_2さんの7人しかいないのかなぁと思ったレコードとディスクを知らない悲しきカセットテープ青年の "SoL")

リスト3 Hover Atacck マシン語リストII

```
D9A0 00 30 00 F0 03 F0 AA A5 AA A5 03 F0 00 F0 00 30 :C4
D9B0 03 04 03 E5 03 A8 02 AC 0A BF 2A 00 28 00 00 00 :63
D9C0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
D9D0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
D9E0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
D9F0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
-----------------------------------------------------
Sum: 03 48 2D D7 32 08 C6 5E EC 97 6B F5 DE 63 32 28 :2B
```

```
Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
DA00 80 00 A0 00 A8 00 AA 00 AA 80 AA AC E2 AB A0 A0 :BF
DA10 00 00 80 00 80 00 AA 00 AA C0 AA FC A0 3F A0 00 :39
DA20 00 00 80 00 80 00 80 00 AF C0 A3 FC A0 3F A0 00 :0D
DA30 80 00 A0 00 AA 00 AA A0 2A A8 2A A0 0A 80 02 00 :3C
DA40 80 00 A0 00 A0 00 A8 00 A8 00 A8 00 A8 00 A8 00 :08
DA50 80 00 80 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
DA60 80 00 80 00 8C 00 0F 00 3F 00 3F C0 3F C0 3F C0 :D7
DA70 80 00 80 00 A8 00 AA 00 AA 00 2A 80 2A 80 2A 80 :FA
DA80 A0 00 AA 00 AA C0 AA F0 FA 3C AA 0F 2A 03 00 00 :6A
DA90 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
DAA0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
DAB0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
DAC0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
DAD0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
DAE0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
DAF0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
-----------------------------------------------------
Sum: A0 00 0A 00 D0 C0 89 90 B8 E4 DC 93 67 EC F3 E0 :84
```

```
Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
DB00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
DB10 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
DB20 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
DB30 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
DB40 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
DB50 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
DB60 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
DB70 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
DB80 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
DB90 00 00 00 00 00 A0 0A A8 AA FA 0A F8 03 FC 03 FC :F6
DBA0 00 02 02 6A 02 6A 01 AA 01 BF 04 BF 06 A8 12 A8 :70
DBB0 A0 00 A9 00 A9 C0 AA 70 FA 7C AA 1F 2A 1F 00 04 :58
DBC0 00 00 02 80 AA A0 03 C0 03 00 A8 AA A8 0E 3F C0 :99
DBD0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
DBE0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
DBF0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
-----------------------------------------------------
Sum: A0 02 AD EA 55 6A B8 82 A8 35 60 80 DB D1 54 68 :57
```

```
Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
DC00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
DC10 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
DC20 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
DC30 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
DC40 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
DC50 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
DC60 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
DC70 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
DC80 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
DC90 AA AA 3F 80 3F FF FF FF 00 00 00 00 00 00 00 00 :4F
DCA0 AA AA 80 20 C0 3F C0 3F 00 00 00 00 00 00 00 00 :F2
DCB0 AA AA 02 00 FF 00 FF 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :54
DCC0 AA AA 80 A0 FF FF FF FF 00 00 00 00 00 00 00 00 :70
DCD0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
DCE0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
DCF0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
-----------------------------------------------------
Sum: A8 A8 41 40 FD 3D BD 3D 00 00 00 00 00 00 00 00 :05
```

```
Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
DD00 00 03 00 0F 00 3F 00 FF 03 FC 1F F5 7F C7 0F 05 :BD
DD10 00 00 00 02 00 02 00 FF 01 FF 15 FF 54 05 00 05 :75
DD20 00 00 00 02 00 02 00 01 01 55 15 47 54 05 00 05 :15
DD30 00 02 00 01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :03
DD40 00 02 00 05 00 05 00 15 00 15 00 15 00 15 00 15 :75
DD50 00 02 00 05 00 55 05 55 15 54 05 54 01 50 00 40 :09
DD60 00 02 00 05 00 15 00 55 00 55 01 54 01 54 01 54 :C5
DD70 00 02 00 01 00 11 00 50 00 54 01 54 01 54 01 54 :B7
DD80 00 0A 00 FF 01 FF 05 FF 14 5F 50 55 40 54 00 00 :B9
DD90 00 00 28 00 2A 00 0A 95 02 54 01 54 01 55 01 04 :F7
DDA0 00 10 00 50 01 50 AA A5 AA A5 01 50 00 50 00 10 :00
DDB0 01 04 01 65 01 A8 02 A4 0A 95 2A 00 28 00 00 00 :AB
DDC0 01 40 01 40 56 95 16 94 06 90 02 80 02 80 02 80 :33
DDD0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
DDE0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
DDF0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
-----------------------------------------------------
Sum: 02 6B 2A 18 83 4F D6 7F EA DF CE C5 95 57 14 A0 :D2
```

```
Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
DE00 00 00 E0 00 E0 00 A0 00 D4 00 D4 00 54 00 50 00 :AC
DE10 00 00 A0 00 A0 00 FF C0 FF C0 FF C0 F4 00 50 00 :C1
DE20 30 00 FC 00 FF 00 7F C0 DF F0 F3 FC FC FF 50 3C :AF
DE30 80 00 50 00 55 00 55 50 15 54 15 50 05 40 01 00 :DE
DE40 80 00 40 00 40 00 40 00 50 00 50 00 50 00 50 00 :80
DE50 80 00 40 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :C0
DE60 80 00 40 00 44 00 05 00 15 00 15 40 15 40 15 40 :1D
DE70 80 00 50 00 54 00 55 00 55 00 15 40 15 40 15 40 :CD
DE80 80 00 FF C0 FF C0 FF C0 F5 00 F5 00 15 40 15 40 :51
DE90 00 00 00 28 00 A8 56 A0 1A 80 2A 40 59 40 10 40 :B3
DEA0 04 00 05 00 05 40 5A AA 5A AA 05 40 05 00 04 00 :A4
DEB0 10 40 59 40 2A 40 1A 80 56 A0 00 A8 00 28 00 00 :B3
DEC0 02 80 02 80 02 80 06 90 16 94 56 95 01 40 01 40 :33
DED0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
DEE0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
DEF0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
-----------------------------------------------------
Sum: 46 C0 3B A8 DC 68 DC EA 56 62 CF 49 37 A7 95 7C :B2
```

```
Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
DF00 00 02 00 0A 00 2A 00 AA 02 AA 2A A0 AA 84 0A 05 :93
DF10 00 00 00 02 00 02 00 AA 02 AA 2A AA A8 05 00 05 :E0
DF20 00 00 00 02 00 02 00 01 02 A9 2A 84 A8 05 00 05 :10
DF30 00 02 00 01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :03
DF40 00 02 00 05 00 05 00 15 00 15 00 15 00 15 00 15 :75
DF50 00 02 00 05 00 55 05 55 15 54 05 54 01 50 00 40 :09
DF60 00 02 00 05 00 15 00 55 00 55 01 54 01 54 01 54 :C5
DF70 00 02 00 01 00 11 00 50 00 54 01 54 01 54 01 54 :B7
DF80 00 02 00 AA 02 AA 0A AA 28 5F A0 55 80 54 00 00 :5C
DF90 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
DFA0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
DFB0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
DFC0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
DFD0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
DFE0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
DFF0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
-----------------------------------------------------
Sum: 00 0E 00 C9 02 58 0F 0E 43 6E 25 34 7D EF 0C 0C :DC
```

```
Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
E000 00 00 A0 00 A0 00 A0 00 D4 00 D4 00 54 00 50 00 :2C
E010 00 00 A0 00 A0 00 AA 80 AA 80 AA 80 F4 00 50 00 :02
E020 A0 00 A8 00 AA 00 6A 80 DA A0 F2 A8 FC AA 50 28 :0E
E030 80 00 50 00 55 00 55 50 15 54 15 50 05 40 01 00 :DE
E040 80 00 40 00 40 00 40 00 50 00 50 00 50 00 50 00 :80
E050 80 00 40 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :C0
E060 80 00 40 00 44 00 05 00 15 00 15 40 15 40 15 40 :1D
E070 80 00 50 00 54 00 55 00 55 00 15 40 15 40 15 40 :CD
E080 80 00 AA 80 AA 80 AA 80 F5 00 F5 00 15 40 15 40 :92
E090 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
E0A0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
E0B0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
E0C0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
E0D0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
E0E0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
E0F0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
-----------------------------------------------------
Sum: A0 00 F2 80 C1 80 4D D0 1C 74 F4 F8 D8 AA 80 E8 :D6
```

```
Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
E100 AA AA 2A AF 0A 85 00 A8 00 0A 00 00 00 00 00 00 :6E
E110 00 00 00 00 00 00 00 0A 00 A8 0A 85 2A AF AA AA :6E
E120 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
E130 00 02 00 6A 02 9F AA AF AA AF 02 9F 00 6A 00 02 :CC
E140 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
E150 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
E160 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
E170 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
E180 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
E190 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
E1A0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
E1B0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
E1C0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
E1D0 00 00 00 00 00 2A 00 02 08 2A 22 DF AA AA 00 00 :B3
E1E0 00 00 F0 00 A8 00 FA 00 C2 00 EA 80 A8 A0 A8 20 :CE
E1F0 68 00 6A 00 AA 00 FE AA FE AA AA 00 6A 00 68 00 :48
-----------------------------------------------------
Sum: 12 AC 84 19 5E 4E A2 0D 72 35 C2 83 E6 63 BA CC :71
```

```
Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
E200 AA AA FA A8 52 A0 2A 00 A0 00 00 00 00 00 00 00 :B2
E210 00 00 00 00 00 00 A0 00 2A 00 52 A0 FA A8 AA AA :B2
E220 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
E230 80 00 A9 00 F6 80 FA AA FA AA F6 00 A9 00 80 00 :06
E240 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
E250 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
E260 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
E270 Q0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
E280 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
E290 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
E2A0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
E2B0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
E2C0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
E2D0 00 00 00 00 A8 00 80 00 A8 20 F7 88 AA AA 00 00 :C3
E2E0 A8 20 A8 A0 EA 80 C2 00 FA 00 A8 00 F0 00 00 00 :CE
E2F0 33 30 88 80 33 30 88 80 33 30 88 80 33 30 88 80 :AC
-----------------------------------------------------
Sum: 05 FA D3 C8 0D D0 8E 2A 99 FA 6F A8 70 82 B2 2A :A7
```

```
Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
E300 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
E310 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
E320 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
E330 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
E340 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
E350 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
E360 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
E370 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
E380 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
E390 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
E3A0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
E3B0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
E3C0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
E3D0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
E3E0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
E3F0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
-----------------------------------------------------
Sum: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
```

```
Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
E400 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
E410 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
E420 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
E430 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
E440 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
E450 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
E460 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
```

PiO PiO

▶ぽん酢でR.Zone, No. 8 のKouです. R.Zoneというのは乱数地帯というコンピュータ友の会みたいなもので, たった8名の会で私はその中の, 乱数ち隊という約2名のイラスト部にいます. 何かと有名になろーとするおろかな会です. そげなことはどーでもよかことで, 質問があるんですが, イラストでうすずみといわれるものは使えるんでしょーか？教えてお願いサミヤどん！

(R.ZONEの "PRのためイラストのどっかにR.Zoneがあるぽん酢の" Kou)

リスト3 Hover Attack マシン語リストII

```
E470 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
E480 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
E490 4A AA 44 4A 00 02 11 12 44 4A 11 1A 44 4A 11 1A :19
E4A0 AA A1 A1 11 80 00 81 11 A4 44 A1 11 A4 44 A1 11 :43
E4B0 44 44 11 11 04 44 11 11 04 44 01 11 00 04 00 01 :73
E4C0 44 44 11 10 44 00 10 00 44 00 11 00 44 00 00 00 :96
E4D0 40 00 10 00 44 00 11 10 44 44 11 10 44 44 11 11 :08
E4E0 00 00 00 01 00 04 01 01 04 44 01 11 04 44 11 11 :CB
E4F0 44 44 11 11 44 44 11 11 44 44 11 11 44 44 11 11 :A8
-------------------------------------------------------
Sum: 00 17 28 8E 50 8E D6 56 BC 9E E7 6E B8 5E E5 5F :E0


Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
E500 28 02 D1 D5 C1 19 EB 37 E5 CD 21 E5 AF 32 99 E5 :E3
E510 3A 96 E5 B7 E1 20 04 E1 C3 47 D6 AF CD 47 D6 E3 :AE
```

```
E520 C9 13 F5 30 07 CD 95 40 20 0A 18 12 D5 CD 57 D8 :CF
E530 22 A0 EF D1 CD 9F DD 38 05 77 23 F0 18 E4 F1 C9 :48
E540 AF 32 96 E5 CD 27 D3 D5 2B D7 20 04 D1 3E 01 C9 :F7
E550 CD 9B 40 2C CD 81 E5 28 F3 FF 8C E5 D5 2B D7 20 :89
E560 04 C1 D1 AF C9 CD 9B 40 2C CD 81 E5 28 F3 CD 8C :89
E570 E5 C1 EB 09 22 97 E5 EB 2B D7 C2 DF 3B D1 3E FF :0F
E580 C9 FE 52 C0 32 96 E5 D7 C8 C3 DF 3B CD 8F 4A E5 :8D
E590 CD 2A 59 D1 EB C9 49 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :1E
E5A0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
E5B0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
E5C0 00 00 00 00 00 C3 0C CD 79 01 69 00 00 00 00 00 :7F
E5D0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 FF 00 00 00 00 00 00 :FF
E5E0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
E5F0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 31 31 30 30 :C2
-------------------------------------------------------
Sum: 48 C2 D7 E7 18 D3 D3 5C 83 D2 69 7E 70 17 14 F2 :AB
```

ラジオPiO by J

では，もうひとつ，6月号のファミコンのコーナーでチロッと書いておいたアトランチス・ネタについて．さまざまなオハガキをもらいまして．実は正解者が1名いたのです．

で，まずはオハガキの紹介から．

Jさんこんにちは，PiOなソフトハウス読んでいたら，ものすごく古い事をかいてましたね．一般の読者の方々にはわからないかもしれませんが，ローディストには，ちゃんとわかります．p.35の「アトランティス…」はもしかして，ペリーローダンシリーズでしょうか？(以下略)　(A高専のFighting Swimmer)(1点)

Jさん1月号でムーは海底軍艦にやられた，と書いてましたが，最近あの国は精霊が見える人や自分の前世がわかる人などをひきつれ，書店を中心に再興しつつあります．我々も早急に第二轟天号を作る必要があると思われます，な～んて事を書いてもいったい何人の人がわかるだろうか…(以下略)　(ZAC'N POP)(2点)

そうだねZAC'N POP君．なかなかそこまで知っているリスナーはいないと思うけど…

こなさん．みんばんわ．Jさん，ムー海底軍艦とは「ムーの白鯨」でしょう．またアトランチスの無は「海のトリトン」でしょう？(以下略)　(杷析梢)(0.5点)

"こなさん．みんばんわ"なんて，それこそ古いフレーズだね．スネークマン・ショーでしょう．ところで杷析　梢君，君は見事に2つともハズしたねこの大ボケしちゃって….

ムーのほうはZAC'N　POP君が書いてくれた「海低軍艦」(古～い，東宝の映画です)．ではアトランチスのほうは．

(前略)アトランチスの謎の"惑星委員会"とは光瀬龍の「百億の昼と千億の夜」のことですね．あれはなかなか面白いSFですね．特にプラントンの弟子の名前が「グラディウス」というのは，びっくりしました．(以下略)　(T.K)(3点)

です．まさにT.K.君の解答がドンピシャ．

こんにちは Jさん。突然ですが質問です。どうして目次に「ラジオPiO」が載っていないのですか？ Jさんの趣味は音楽を聞きつつ GUN，COMBATを読みながらガンをいじることだ！ それから5月号の仲村ちょんまげさんは4.5点です。
(理由は，PC-1350が言ったから)
スペースの関係でJさんが使う中略が「全略」になったら没だー！
(FSHS₂C₂P)
TEL (05385) 8-1280
所有ポケコン PC-1350 only.
MZ or X1(シリーズ)がホシイ!! ゴチャゴチャしてゴメンなさい
本当は「本物」を、と思いましたが無理なので、これをJさんにプレゼント！(苦労しました!)
1メートルはなれて見るといいと思います。Jさん ガンバッテね！
ASGK MARUZEN LUGER P08
6mm Ball Bullet

静岡県　$FSHS_2C_2P$(3点)

ちなみに，日本の長編SFの中でこの「百億の昼と千億の夜」と，小松左京氏の「果しなき流れの果てに」は，いまだにベスト2だとJは信じています．まだ読んだことのないリスナーはぜひ読んでみてください．

このネタの最後のオハガキとして野沢せーや君のオハガキを紹介しておきましょう．

Jさん．アトランティスといったら何と言っても黄色い海ぱんの「アトランティスから来た男」ですよ(某国営放送の)．日本特撮の古典なんてほっぽっといて海外SFに話を咲かせましょう．今度「ナイトライダー」をやることだし題材はいっぱいあります．(以下略)　(600万ドルの男や，ジェミーの背骨が気になる野沢せーや)(1点)

まあ．外国の特撮といえば無数にあるから当分ハガキを書くネタに不自由しないよね．まあ，今までJが見た外国ものSFXで好きなのは，テレビシリーズ「サンダーバード」と，「キャプテン・スカーレット」(これもふるいかな)，映画・ビデオでは「シンドバット」シリーズ，「サイレント・ランニング」(これの最後はいつ見ても泣けます)，「未知との遭遇」(とにかく圧倒的にきれいだった)．それとつい最近ビデオ化されて，毎日見ている「アタック・オブ・ザ・キラートマト」(ドマイナー)というところかな．とにかく「サイレント・ランニング」だけは見てみてください．

というところでアニメ・ネタのお話にいきましょうか．まず，アニメ・ベスト5の発表はあとの楽しみにとっておいて，その他のオハガキから．

そーいえばマグマ大使の変型(変身？)はすごかった．あのロケットが人型になるのはいくらバン○イでも模型化できまい．(中略)6月号で文左衛門の話が出てたんで思いだしましたが，ウルトラQのガラモンはチルソニア遊星出身のはずです．(以下略)(奥野細道)(1点)

へぇ～．そうだったの．ガラモンがチルソニア遊星の出身だなんて，Jは知らなかった．それとマグマ大使の模型だけど，あのバン○イならやるかもよ．なんせゴッドバードに変身するライディーンをHCMで出してくれたぐらいだから(Jも買ったぜ)．

「マグマ大使」？フッ，甘いな(ここで決めるのがミソである)．いくらS45年生まれでも再放送を見てるんだよ．「ビッグX」「ひょっこりひょうたん島」等も，ものの数ではない．今，流行らせるべきものは，昔「マンガのくに」でやっていた輸入アニメなのだ！「チキチキマシン猛レース」「弱虫クルッパー」「チャカチャカ娘」シリーズはよかった….P.S.ここで究極のアニメ「冒険王クラッチ」を紹介しませう．1秒間に4～5コマ，口の動きには赤くぬった本物の口を使い，火などもモノホンでした．(以下略)　(FeとCAO2)(1点)

まず「チキチキマシン猛レース」と「弱虫クルッパー」は知っています．が「チャカチャカ娘」シリーズとか「冒険王クラッチ」は知りません．いったい，どんなマンガだったのでしょう？　知っている人はオハガキで教えてください．

Jさん．こんにちは．ラジオPiOでは「県立」がはやっていますがNHK教育で「念力イモとばし」(県立のLPの1曲)をオープニングで流した番組があったのを知っていますか？(以下略)　(めよガンマ)(1点)

えっ，本当ですか？　ぜひその番組の名前を教えてください．

(前略)ラジオPiOではクリ○ム・レモ○の話題が人気のようですが，18歳未満の人はやっぱり通販を利用するのでしょうか．しかし，もし届いた小包に大きく「ロリ○ンビデオ在中」なんて書いてあったら困っちゃいますねえ．(以下略)　(シャックン)(1点)

どうでしょうか？　18歳未満のラジオPiOリスナーでクリ○ム・レモ○を買ったことがある人は正直に，ラジオPiOで告白しなさい．

"めぞん一刻"のアニメ化．個人的には賛成です．マンガがアニメになるときには，それぞれがもっていたイメージ声とかをCRASH！したりもします．(中略)．でも多くの人に"めぞん一刻"の楽しさを知ってもらいたい!!(以下略)　(桜だんご)(1点)

Jもアニメ版「めぞん一刻」見ました．最初は声とキャラのギャップに悩まされましたが，そのうちに慣れました．しかし原作の微妙な間が生きていないのに，多少ガッカリしましたが，それ以外はまあまあだと思いましたが，どうでしょうか．

(前略)めぞん一刻だけじゃない！アニメやドラマの質がどんどん落ちている！原点といえるディズニーの作品，チャールズ・チャップリンの作品を見直すべきだ！(以下略)　(辛口評論家SUNDEM)(1点)

SUNDEM君，ディズニーについてはそのとおりだと思いますが，なぜチャールズ・チャップリンなのかな？Jは個人的にはバスター・キートン，マルクス3兄弟の作品の方が喜劇としてはすぐれていると思いますが，どうでしょうか？

Jさんこんにちは．とっころで(©Jさん)ラジオPiOでは何を書いてもよさそうなので，PiOではあまりでないマンガについて書きます．Jさんは高橋先生や安永先生が気に入ってらっしゃるようですね．私は中津先生のマンガが好きです．私のペンネームのもとになった「ふぁいてぃんぐスイーパー」「黄門じごく変」などなどなどいろいろあります．(以下略)(A高専のFighting Swimmer)(1点)

Jの好きなマンガ家は，それこそここで紹介しきれないほどいます．

それではお待ちかね．私の好きなアニメベスト5の発表です．え～，実にたくさんのオハガキをいただきまして，今回だけだと紹介できない人がたくさん出ちゃったんで，今回と次回の2回に分けて発表します．余計なオシャベリはヌキでズラッと紹介していきます．なお，それぞれのタイトルの前についている数字が順位です．それでは．

1．めぞん一刻(理由はともかく面白いから)　2．気まぐれオレンジロード(めぞん一刻と同じ雰囲気があるから)　3．ルパンIII世3(突拍子もないことを考えるけど，映画なんか感動もの)　4．宇宙戦艦ヤマト(やっぱりいいと思う)　5．北斗の拳(今までにない発想と物語の流れがいい)　(怒りのウッチー)(1点)

1．チキチキマシン猛レース　2．じゃりん子チエ　3．弱虫クルッパー　4．のらクロ　5．いなかっぺ大将　㊋海底少年マリン．(中略)誰も知らないものもあったりして，でもみんなケンケン，こてつ，ニャンコ先生，ホワイティなどの動物がと一ってもカワイイんだよ(以下略)　(ぽっぽSL)(1点)

1．未来少年コナン　2．うる星やつら「ビューティフル・ドリーマー」　3．ナウシカ　4．クラッシャージョウ　5．ルパンIII世「カリオストロの城」(以下略)(ぴぃえす)(1点)

次は159ページですよ

PiO PiO

▶ちょっと聞いてください．"空にそびえるくろがねひろし～"….ねえ，面白かったでしょう？ねえ，ねえ，3か月ぶりの傑作なんだから笑ってよ．ねえーちょっと．
(ごめんなさいの救世主)

●PC-8000シリーズ

N-BASIC

ポーカー ボール

POKER BALL

■TROPICAL

幾枚のチップが動いたのか．幾セットのカードが使われたのか．幾日の徹夜が続いたのか．

そんなことは震える指にとってなんの意味もない…

ああ，今一杯のウイスキーとベッドがあれば…．

■プログラム・インフォメーション

言　語	N-BASIC
面白さ 動き・操作性 サウンド	！！！ →→→ ♪♪♪
編集部評	トランプ・ゲームとシューティング・ゲームを１つにまとめたアイデアはなかなかのものですね．　(Ti)

入力上の注意

DATA文後半の16進数は，パターンのWALL座標データです．必ず詰めて入力してください．

操作キーと内容

左上のキャラクタ(名前はまだない)を動かし，画面上に散らばっているトランプ・カードを，右下から動き回るポーカーボールにぶつけて，ポーカーの役を作っていくゲームです．操作はテン・キーで行ないます．またカード発生は[5]キーを使いますが，全部で６枚までしか出せず，一定数以上は増えません．

レッツ・プレイ

ポーカー　ボール(Ⓟ)はときどき色が変化します．緑色をしているときにカードをぶつけると，プレイヤー側のカードとなり，赤色のときは敵側のカードとなります．

もし一方のカードがすでに５枚あれば，そのカードはもう一方のものになり，両者５枚ずつとなったら判定が始まります．

勝っていれば得点になり，ベスト・カードにも勝っていればBONUSが加算されます(始めはもちろん勝つことになる)．次からはそのベスト・カード以上の役で勝つことが目的となりますが，ベスト・カードに勝っていても敵のカードに負けていれば対象外です．

そして５回のリミット内でベスト・カードを越えないと，ゲーム・オーバーです．それゆえ，いきなりロイヤル・フラッシュなんか作ってしまうと，もう先がありません．

ナンダ!?

ポーカーボールは自分で勝手に何かを集めていくので，欲しいカード以外はどんどん破壊します．色の赤いときにつまらないカードを取らせて邪魔しましょう．

突然出てくるJOKERカードは，敵にぶつけると敵がその色のまましばらく止まります．うまく使ってポーカーの役を組み立ててみてください．

最後にスペシャル・フラッグの出し方ですが，見つけてしまえば「な～んだ」というようなもんです．探してみてください．

プログラム

REMを参考に解読してみてください．

ポーカーの判定で，ストレートについてですが，KからAまではつながりますが，それから２へはつながりません．つまり，ロイヤル・ストレート(10JQKA)はOKですが，JQKA２は役になりません．

ストレートに限らず取る順番はバラバラでもかまいません．そのつど変数へ入れていき，後で判定ルーチンで調べていくわけです．

手始めはJのワン・ペアで

表　変数表

変数名	内　容
X, Y	プレイヤー座標
XX, YY	プレイヤー移動量
PC:JO	ポーカーボール静止数
C	ポーカーボール・カラー
R	ポーカー移動方向
ZZ:Z	ポーカー移動方向残数
XF, YF	ポーカー移動量
HY, HY	ポーカー座標
Q(,)	画面の情報
CN(,)	触ったカードのマーク
CM(,)	触ったカードのナンバー
CX, CY	触ったカードの座標
W( )	取ったカードの枚数
ZN(,)	取ったカードのマーク
ZM(,)	取ったカードのナンバー
KE	ジョーカーのフラグ
CA	画面上のカード枚数
RO	ラウンド
RZ	パターン・ナンバー
BE	ハイ・スコア
SC	スコア
BC$( )	ベスト・カード
BC	ベスト・カードの点数
EN	リミット数
CA$(,)	画面カード
CC$(,)	表示カード
CA(,)	使用カード・チェック
VV( )	各者役の点数
V3( )	ワンペア，ツーペア，スリーカード，フルハウスのチェック用
V4( )	フラッシュ・チェック用
V1～V2	ストレート・チェック用
A1( ):A1	プレイヤー　キャラクタ
A2( ):A2	プレイヤー　キャラクタ
B1( ):B1	ポーカーボール・キャラクタ
B2( ):B2	ブロック・キャラクタ
CH( ):CH	スペシャル・フラッグ・キャラクタ

PiO PiO

▶どうも，アリアプロIIナイトウォリアーです．このペンネームでオールナイト，PiO，I/O，など出ておりますので，見かけた(聞いた)ときはよろしくお願いします．ところで，SMALL WORLD 2，クリアした人いるんですか？３Fに上がるとすぐにやられて，アップも１F，２Fで止まっております．
(by　やっぱりCASIOPEAの "SPACE-ROAD" はいいなあの爆風スランプの "えらいこっちゃ" を聞きながらPC-66SRをいじくっ

POKER BALL BASICリスト

```
10 GOTO 2470 ' ♠  POKER BALL
20  '──────── Main ────────
30 IO=INP(0):I1=INP(1):IF IO=223 THEN GO
SUB 1160
40 XX=(IO=239)-(IO=191):YY=(I1=254)-(IO=
251)
50 IF Q(XX+X,YY+Y)>0 THEN 440
60 IF XX+YY=0 THEN 140
70 LINE(X*4,Y*2)-(X*4+3,Y*2+1)," ",BF
80 Q(X,Y)=0:X=X+XX:Y=Y+YY:Q(X,Y)=-1
90 BEEP 1:BEEP 0
100 COLOR 6:ON (X+Y) MOD 2 GOTO 120
110 PUT@(X*8,Y*8)-(X*8+7,Y*8+7),A1,PSET:
GOTO 140
120 PUT@(X*8,Y*8)-(X*8+7,Y*8+7),A2,PSET
130 '──────── Ball ────────
140 PC=PC+1:IF PC<JO THEN 30
150 PC=0:JO=2:IF Z<ZZ THEN 210
160 C=C+2:IF C>4 THEN C=2
170 IF CA<6 THEN GOSUB 1170
180 ZZ=RND(1)*4+2:R=RND(1)*4:Z=0
190 IF RND(1)>.8 AND KE=0 THEN 410
200 '●●●●  ｲﾄﾞｳ
210 Z=Z+1:XF=HX+RX(R):YF=HY+RY(R):GOSUB
1420
220 IF Q(XF,YF) THEN 280
230 LINE(HX*4,HY*2)-(HX*4+3,HY*2+1)," ",
BF
240 Q(HX,HY)=0:HX=HX+RX(R):HY=HY+RY(R):Q
(HX,HY)=2
250 COLOR C:PUT@(HX*8,HY*8)-(HX*8+7,HY*8
+7),B1,PSET
260 GOTO 30
270 '●●●●  ｿｺﾊ ﾅﾆ
280 HQ=Q(XF,YF):IF HQ<>3 THEN Z=5:GOTO 2
50
290 N1=CN(XF,YF):M1=CM(XF,YF)
300 SWAP CX,XF:SWAP CY,YF:CC=C:C=2
310 '●●●●  ﾅﾆｦ ｱﾂﾒﾃﾙ
320 IF W(2)>=5 THEN 360
330 IF CN(CX,CY)<>MK AND L=1 THEN DD=1:G
OTO 350
340 IF CM(CX,CY)<>K1 AND CM(CX,CY)<>K2 A
ND L=0 THEN DD=1
350 IF DD THEN DD=0:GOSUB 580:GOTO 370
360 GOSUB 830
370 SWAP CX,XF:SWAP CY,YF:C=CC
380 IF W(2)>4 AND W(4)>4 THEN 1470
390 GOTO 30
400 '●●●●  JOKER ﾊｯｾｲ
410 GOSUB 1330:Q(RX,RY)=3:CM(RX,RY)=1:CN
(RX,RY)=4
420 LOCATE RX*4,RY*2:COLOR 5:PRINT CA$(4
,1):GOSUB 1380:KE=1:CA=CA+1:GOTO 30
430 '──────── Player ｿｺﾊ ﾅﾆ ────────
440 XQ=Q(XX+X,YY+Y):IF XQ<3 THEN 140
450 IF XQ=5 THEN 730
460 CX=XX+X:CY=YY+Y:GOSUB 1380
470 N1=CN(CX,CY):M1=CM(CX,CY):CN(CX,CY)=
0:CM(CX,CY)=0
480 C1=(IO=239)-(IO=191):C2=(I1=254)-(IO
=251)
490 QX=Q(CX+C1,CY+C2):IF QX THEN 540
500 LOCATE CX*4,CY*2:PRINT SP$
510 V=V+1:Q(CX,CY)=0:CX=CX+C1:CY=CY+C2:Q
(CX,CY)=3
520 LOCATE CX*4,CY*2:COLOR 5:PRINT CA$(N
1,M1)
530 GOSUB 1420:IF X=HX OR Y=HY THEN 480
540 IF QX=2 THEN 800
550 CN(CX,CY)=N1:CM(CX,CY)=M1
560 IF V>0 THEN V=0:GOTO 30
570 '●●●●  Bom
580 V=0:PX=CX*8:PY=CY*8:COLOR 5
590 GOSUB 1290:GOSUB 1440:COLOR 7:GOSUB
1310:GOSUB 1400
600 GOSUB 650:IF M1=1 THEN KE=0
610 GOTO 30
620 GOSUB 650:KE=0:JO=100
630 FOR I=1 TO 13:GOSUB 1380:FOR J=1 TO
10:NEXT J,I:GOTO 30
640 '●●●●  Card Spc
650 LOCATE CX*4,CY*2:PRINT SP$
660 CN(CX,CY)=0:CM(CX,CY)=0:CA(N1,M1)=0:
Q(CX,CY)=0
670 CA=CA-1:RETURN
680 '●●●●  S・F ﾊｯｾｲ
690 GOSUB 650:KE=0
700 GOSUB 1330:Q(RX,RY)=5:COLOR 2
710 PUT@(RX*8,RY*8)-(RX*8+7,RY*8+7),CH,P
SET:GOSUB 1380
720 GOTO 370
730 '●●●●  S・F ｶｲｼｭｳ
740 CX=XX+X:CY=YY+Y:GOSUB 650:CA=CA+1
750 GOSUB 1380:LOCATE CX*4,CY*2:COLOR 6:
PRINT "Pts "+C$+"7000"
760 FOR I=1 TO 5:GOSUB 1380:NEXT
770 FOR I=1 TO 1000:NEXT:SC=SC+70:GOSUB
1090
780 LOCATE CX*4,CY*2:PRINT SP$:GOTO 30
790 '──────── Poker Card PUT ────────
800 V=0:IF M1=1 THEN 620
810 GOSUB 830
820 IF W(2)>4 AND W(4)>4 THEN 1470 ELSE
30
830 IF M1=1 THEN 690
840 W(C)=W(C)+1:IF W(C)>5 THEN 880
850 ZN(C,W(C))=N1:ZM(C,W(C))=M1
860 LOCATE 53+W(C)*4,Y(C):COLOR 7:PRINT
CC$(N1,M1);
870 GOSUB 1380:GOSUB 650:CA(N1,M1)=1:RET
URN
880 IF W(2)>5 THEN C=4 ELSE C=2
890 GOTO 830
900 '──────── ｶﾞﾒﾝ ────────
910 GOSUB 1380:V=0
920 COLOR 3,0,1:PRINT CHR$(12);
930 FOR I=0 TO 13:PX=I*8:PY=0:Q(I,0)=1:G
OSUB 1270
940 PY=90:Q(I,11)=1:GOSUB 1270:NEXT
950 FOR I=2 TO 15:PX=0:PY=I*6-6:Q(0,I-1)
=1:GOSUB 1270
960 PX=13*8:Q(13,I-1)=1:GOSUB 1270:NEXT:
RZ=RO MOD 8
970 FOR I=1 TO LEN(RO$(RZ))/2
980 X=VAL("&h"+MID$(RO$(RZ),I*2-1,1))
990 Y=VAL("&h"+MID$(RO$(RZ),I*2,1))
1000 PX=X*8:PY=Y*8:GOSUB 1270:Q(X,Y)=1
1010 NEXT:RESTORE 3180
1020 FOR I=1 TO 7:READ Y,C,D$
1030 LOCATE 57,Y:COLOR C:PRINT D$:NEXT
1040 FOR I=1 TO 5
1050 LOCATE 53+I*4,20:COLOR 1:PRINT BC$(
I)
1060 GOSUB 1400:NEXT:GOSUB 1090
1070 GOSUB 1170:GOSUB 1170:GOTO 1210
1080 '●●●●  SCORE
1090 BE$=STR$(BE):SC$=STR$(SC)
1100 LOCATE 69,3:COLOR 7
1110 PRINT RIGHT$("000000"+MID$(SC$,2,LE
N(SC$)),6)+"00"
1120 LOCATE 69,5:COLOR 5
1130 PRINT RIGHT$("000000"+MID$(BE$,2,LE
N(BE$)),6)+"00"
1140 GOSUB 1380:RETURN
1150 '●●●●  CARD PUT
1160 GOSUB 1380:IF CA>20 THEN RETURN
1170 FOR I=1 TO 6:GOSUB 1330:Q(RX,RY)=3
1180 GOSUB 1350:CA(N,M)=1:CN(RX,RY)=N:CM
(RX,RY)=M
1190 LOCATE RX*4,RY*2:COLOR 5:PRINT CA$(
N,M)
1200 CA=CA+1:GOSUB 1440:NEXT:RETURN
1210 '●●●●  START
1220 MK=RND(1)*4:K1=RND(1)*4+2:K2=RND(1)
*4+6:L=RND(1)*2
1230 IF RO>4 THEN K1=RND(1)*8+2:K2=RND(1
)*4+10
1240 X=1:Y=1:XX=0:YY=0:HX=12:HY=10
1250 COLOR 2:PUT@(HX*8,HY*8)-(HX*8+7,HY*
8+7),B1,PSET:GOTO 80
1260 '──────── PUT RND ────────
1270 PUT@(PX,PY)-(PX+7,PY+7),B2,PSET
1280 RETURN
1290 PUT@(PX,PY)-(PX+7,PY+7),B3,PSET
1300 RETURN
1310 PUT@(PX,PY)-(PX+7,PY+7),B4,PSET
1320 RETURN
1330 RX=RND(1)*10+2:RY=RND(1)*8+2
1340 IF Q(RX,RY) THEN 1330 ELSE RETURN
1350 N=RND(1)*4:M=RND(1)*13+2
1360 IF CA(N,M) THEN 1350 ELSE RETURN
1370 '──────── BEEP ────────
1380 BEEP 1:FOR B=1 TO 40:NEXT:BEEP 0
1390 RETURN
1400 FOR B=1 TO 14:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
1410 RETURN
1420 FOR B=0 TO 2*V+(C/2):BEEP 1:BEEP 0
1430 NEXT:RETURN
1440 BEEP 1:FOR B=1 TO 5:NEXT:BEEP 0
1450 RETURN
1460 '──────── POKER ────────
1470 FOR I=15 TO 1 STEP -1
1480 GOSUB 1380:FOR J=1 TO 2*I:NEXT J,I
1490 FOR FF=2 TO 4 STEP 2:FOR I=1 TO 5:F
OR J=2 TO 14
1500 IF ZM(FF,I)=J THEN V3(J)=V3(J)+1
1510 NEXT J,I:FOR J=2 TO 14
1520 IF V3(J)=4 THEN VV(FF)=100+J
1530 IF V3(J)=3 THEN VV(FF)=50+J
1540 IF V3(J)=2 THEN VV(FF)=VV(FF)+12+J
1550 NEXT J:FOR I=1 TO 5:FOR J=0 TO 3
1560 IF ZN(FF,I)=J THEN V4(J)=V4(J)+1
1570 NEXT J,I
1580 FOR J=0 TO 3:IF V4(J)=5 THEN VV(FF)
=80+J
1590 NEXT J:W=14:FOR I=1 TO 5
1600 IF ZM(FF,I)<W THEN W=ZM(FF,I)
1610 NEXT I:FOR I=W TO W+5
1620 IF V1=0 AND ZM(FF,1)=I THEN V1=1:GO
TO 1670
1630 IF V2=0 AND ZM(FF,2)=I THEN V2=1:GO
TO 1670
1640 IF V3=0 AND ZM(FF,3)=I THEN V3=1:GO
TO 1670
1650 IF V4=0 AND ZM(FF,4)=I THEN V4=1:GO
TO 1670
1660 IF V5=0 AND ZM(FF,5)=I THEN V5=1
1670 NEXT
1680 IF (V1=1)*(V2=1)*(V3=1)*(V4=1)*(V5=
1) THEN VV(FF)=VV(FF)+65
1690 V1=0:V2=0:V3=0:V4=0:V5=0
1700 FOR I=2 TO 14:V3(I)=0:NEXT:FOR I=0
TO 3:V4(I)=0:NEXT
1710 NEXT FF
1720 '──────── ｹｯｶﾊ ? ────────
1730 LINE(12,6)-(43,17)," ",BF:GO=0
1740 IF VV(2)=VV(4) THEN GO=1:GOTO 1800
1750 IF VV(4)<VV(2) THEN GO=2:GOTO 1800
1760 IF BC=VV(4) THEN GO=3:GOTO 1800
1770 IF BC<VV(4) THEN BC=VV(4) ELSE GO=4
:GOTO 1800
1780 FOR I=1 TO 5:BC$(I)=CC$(ZN(4,I),ZM(
4,I)):NEXT
1790 '●●●●  ｹｯｶﾊ PUT
1800 ON GO GOTO 1960,1940,1830,1830
1810 LOCATE 17,9:COLOR 7:PRINT "BEST CAR
D ﾆ ｶﾁﾏｼﾀ !!"
1820 GOSUB 1380:GOTO 1880
1830 LOCATE 17,9:COLOR 7:PRINT "POKER BA
LL ﾆﾊ ｶﾁﾏｼﾀ !!"
1840 GOSUB 1380
1850 IF GO=4 THEN GOTO 1910
1860 LOCATE 17,10:COLOR 6:PRINT "BEST CA
RD ﾄﾊ ﾋｷﾜｹﾃﾞｽ !"
1870 GOSUB 1380:GOTO 1910
1880 RO=RO+1:BS=RO*100:SC=SC+BS:EN=0
1890 LOCATE 19,15:COLOR 6:PRINT "BONUS¦"
+STR$(BS)+"00"
1900 GOSUB 1380
1910 S=VV(4):SC=SC+S
1920 LOCATE 18,12:COLOR 5:PRINT "SCORE ﾌ
ﾟﾗｽ¦"+STR$(S)+"00"
1930 GOSUB 1380:GOTO 1980
1940 LOCATE 17,11:COLOR 7:PRINT "ｻﾞﾝﾈﾝﾃﾞ
ｼﾀ ｱﾅﾀﾉ ﾏｹﾃﾞｽ"
1950 GOSUB 1400:GOTO 1980
1960 LOCATE 21,11:COLOR 7:PRINT "ﾋｷﾜｹﾃﾞｼ
ﾀ・・・・・"
1970 GOSUB 1400:GOTO 1980
1980 IF GO=0 THEN 2020
1990 EN=EN+1
2000 LOCATE 18,14:COLOR 2:PRINT "BEST CA
RD ﾘﾐｯﾄ¦";5-EN:GOSUB 1400
2010 '●●●●  ｼｮｷｶ
2020 FOR I=0 TO 3:FOR J=2 TO 14
2030 CA(I,J)=0:NEXT J,I
2040 FOR I=1 TO 14:FOR J=1 TO 10
2050 Q(I,J)=0:CN(I,J)=0:CM(I,J)=0
2060 NEXT J,I
2070 VV(2)=0:VV(4)=0:CA=0:W(2)=0:W(4)=0:
KE=0:JO=2
2080 FOR I=1 TO 2000:NEXT
2090 IF BE<SC THEN BE=SC
2100 IF EN<5 THEN 910
2110 '──────── END ────────
2120 LINE(12,6)-(43,17)," ",BF
2130 FOR I=1 TO 20:COLOR I MOD 7+1
2140 LOCATE 16,10:PRINT "* G A M E   O V
 E R *"
2150 GOSUB 1400:NEXT
2160 LOCATE 18,14:COLOR 4:PRINT "TRY AGA
IN ? [Y/N]"
2170 IN$=INKEY$:IF IN$="n" THEN END
2180 IF IN$<>"y" THEN 2170
2190 SC=0:EN=0:RO=0:BC=0
2200 FOR I=1 TO 5:BC$(I)="":NEXT
2210 '──────── TITLE ────────
2220 GOSUB 1380
2230 COLOR 1,0,1:PRINT CHR$(12);
2240 FOR I=0 TO 10:FOR J=0 TO 18
2250 V=VAL(MID$(T$(I),J+1,1)):COLOR V
2260 IF V=0 THEN 2300
2270 ON I MOD 2 GOTO 2290
2280 PUT@(J*8,I*8)-(J*8+7,I*8+7),B2,PSET
:GOTO 2300
2290 PUT@(J*8,I*8)-(J*8+7,I*8+7),B1,PSET
2300 NEXT:GOSUB 1380:NEXT
2310 COLOR 6:PUT@(16*8,6*8)-(16*8+7,6*8+
7),A1,PSET
2320 COLOR 2:PUT@(16*8,10*8)-(16*8+7,10*
8+7),CH,PSET
2330 LOCATE 64,18:COLOR 5:PRINT CA$(3,14
)
2340 FOR I=1 TO 5:COLOR 7
2350 LOCATE 69,11+I*2:PRINT TO$(I);:NEXT
2360 LOCATE 53,23:COLOR 1:PRINT TO$(6)
2370 C1$=C$+"|XX|":FOR I=1 TO 5
2380 BC$(I)=" ┌─ "+C1$+C1$+C$+" └─┘"
2390 NEXT:GOSUB 1380
2400 LOCATE 10,23:COLOR C MOD 7+1
2410 PRINT "START TOUCH ANY [RETURN] KEY
":GOSUB 1380
2420 FOR I=1 TO 50:C=C+1
2430 IF INKEY$=CHR$(13) THEN 910 ELSE NE
XT
2440 LINE(10,23)-(38,23)," "
2450 FOR J=1 TO 300:NEXT
2460 GOTO 2400
2470 '──────── ｼｮｷ ────────
2480 CLEAR 5000:DEFINT A-Z
2490 CONSOLE ,,0,1:WIDTH 80,25
2500 PRINT "ｼﾊﾞﾗｸ ｵﾏﾁｸﾀﾞｻｲ
2510 C$=STRING$(4,29)+CHR$(31):Y(2)=14:Y
(4)=8
2520 SP$="    "+C$+"    "
2530 DIM D(34),Q(14,14),CA$(4,14),CA(4,1
4),CN(14,14),CM(14,14),CC$(3,14),C$(14),
V3(14)
2540 '●●●●  Read Date
2550 RESTORE 2780
```

ていて「きっとぶったまげるーぜ!」のフレーズのところでPCが暴走して本当にぶったまげたみゆき&中野のオールナイトのリスナー　アリアプロII RSナイトウォリアー)

POKER BALL　BASICリスト

```
2560 FOR I=0 TO 34:READ A$:D(I)=VAL("&h"
+A$):NEXT
2570 FOR I=0 TO 4
2580 A1(I)=D(I):A2(I)=D(I+5)
2590 B1(I)=D(I+10):B2(I)=D(I+15)
2600 B3(I)=D(I+20):B4(I)=D(I+25)
2610 CH(I)=D(I+30):NEXT
2620 FOR I=0 TO 3:READ RX(I),RY(I):NEXT
2630 FOR I=2 TO 14:READ C$(I):NEXT
2640 FOR I=0 TO 10:READ T$(I):NEXT
2650 FOR I=1 TO 6:READ TO$(I):NEXT
2660 FOR I=0 TO 7:FOR J=1 TO 2
2670 READ D$:RO$(I)=RO$(I)+D$:NEXT J,I
2680 '●●●●   CARD SET
2690 FOR I=0 TO 3:FOR J=2 TO 14
2700 G$=C$+"└"+RIGHT$("─"+C$(J),2)+"┘"
2710 CA$(I,J)="┌"+CHR$(235-I)+"┐"+G$
2720 G$=C$+"│"+RIGHT$(" "+C$(J),2)+"│"+C
$+"└──┘"
2730 CC$(I,J)="┌──┐"+C$+"│"+CHR$(235-I)+
" │"+G$
2740 NEXT J,I
2750 CA$(4,1)="┌JO┐"+C$+"└KE┘"
2760 GOTO 2220
2770 '────────── DATA ──────────
2780 DATA FFFF,7E3C,FFFF,3C5A,E047
2790 DATA FFFF,7E3C,FFFF,3C5A,07E2
2800 DATA FFFF,7E3C,D3C3,F3C3,3C7E
2810 DATA FFFF,FBFB,DF00,00DF,FBFB
2820 DATA FFFF,2249,4914,2214,0049
2830 DATA FFFF,0014,1449,0049,0014
2840 DATA FFFF,7532,72F4,1531,3812
2850 DATA -1,0, 0,-1, 1,0, 0,1
2860 DATA 2,3,4,5,6,7,8,9,10,J,Q,K,A
2870 DATA "11   2  3 3 444 55 "
2880 DATA "1 1 2 2 3 3 4   5 5"
2890 DATA "11  2 2 33  444 55 "
2900 DATA "1   2 2 3 3 4   5 5"
2910 DATA "1    2  3 3 444 5 5"
2920 DATA "
2930 DATA "55   4  3   2      "
2940 DATA "5 5 4 4 3   20004  "
2950 DATA "55  4 4 3   20003  "
2960 DATA "5 5 444 3   2      "
2970 DATA "55  4 4 333 222    "
2980 DATA ··· PLAYER,POKER BALL
2990 DATA ····· WALL,····· CARD
3000 DATA ··· S.FLAG
3010 DATA for PC-8001   BY.TROPICAL
3020 DATA 528224344454849 4A4B4
3030 DATA 273747578797A7B75989
3040 DATA 3444647494A437476777
3050 DATA 97A75282598922B229B9
3060 DATA 627233A344647494
3070 DATA 4767779738A86979
3080 DATA 223242528292A2B2445464748494
3090 DATA 475767778797293949598999A9B9
3100 DATA 2242528292B22444548494B4
3110 DATA 2747578797B72949598999B9
3120 DATA 225282B233A344647494
3130 DATA 4767779738A8295989B9
3140 DATA 226272B24393647425B5
3150 DATA 36A6578738A849697999
3160 DATA 223252344464
3170 DATA 273757394969
3180 DATA 0,6," ◢P◢O◢K◢E◢R ◢B◢A◢L◢L
3190 DATA 1,6," ◤ ◤ ◤ ◤ ◤  ◤ ◤ ◤ ◤
3200 DATA 3,4,SCORE¦,5,2,HIGH-SCORE¦
3210 DATA 7,6,PLAYER CARD
3220 DATA 13,1,POKER BALL CARD
3230 DATA 19,2,PLAYER BEST CARD
3240 '©   1986年 5月  by TROPICAL
```

PiOパーツ ストーリー

聖なる杖と三種の神器

●絵夢絶斗

昔のことである．ある所に１つの大きな大きな王国があった．その王国はとても平和で，隣国との仲もよく，常に中立を保っていて，ここ数年敵に攻め込まれたことは一度もない．その平和の秘密は王宮にある．その秘密とは，聖なる剣，聖なる楯，聖なる鎧の神器と，それらの関係をうまく保つ聖なる杖であった．また，平和の理由は他にもある．１つは国民が全体的に心が清いこと，もう１つは王の政治が他国に比べ非常に国民主義であるということである．しかし，王といえども人間．金の力に勝てず，だんだん賄賂などを受け取り不正な政治を行なうようになり，国は乱れてきた．

ある日のこと．突然聖なる杖にはめこんである宝石のうち１つが壊われ，と同時に三種の神器が音ひとつたてずにどこかに飛んでいった．このことは，あっというまに世界に広まり，隣国との仲は悪化する一方であった．

そして，その一週間後，この王国に一匹の悪魔が住みつき，少しずつ勢力を大きくしていき，王をも脅かすまでになった．

王も何度となく攻めようとしていたが．すでに国民の心は王から離れていて，攻めることもできない状態で，もたもたしている間に悪魔の勢力は絶大なものになってしまった．そしてある日，とうとう王宮に攻めこまれ，あっけなくやられ，王の一族は皆殺しになった．そうして国は悪魔のものとなった．悪魔は，国民から重い税をとったり，無理矢理奴隷をとったりと国民は苦しめられたが，だれも悪魔に反抗することはできなかった．

ところで，王の一族は皆殺しになったはずだったが，実は王子は殺されるのをうまくのがれ，国の田舎の丸で細々と生活していたのだ．王子は悪魔のひどい政治に怒りを覚え，悪魔を倒すべく勢力をのばし，悪魔に挑戦したのだが，多勢に無勢というやつでおしくも敗れ，殺されてしまった．これで悪魔に反抗するものは事実上いなくなった．悪魔を倒すことは三種の神器を身につけないと不可能なのだが，それを身につけることができるのは王の一族だけなのだ．悪魔は一層ひどい政治を行なうようになり，国民はより一層苦しめられた．

王子は倒された．が，その霊は生きて国をさまよい，やがて一人の若者にのりうつった．その若者は三種の神器のうち，聖なる楯を持っていて，聖なる剣と聖なる鎧を見つけ，悪魔に挑戦するべく旅だった．

旅の途中若者は聖なる杖の原料を手に入れ，杖を作った．王宮まであと少し…

説明

これはアドベンチャーゲームでストーリーの通り三種の神器を揃え悪魔を倒すのが目的です．

普段は図１のような画面になっていて，日本語で(名詞)＋(動詞)の形で入力します．戦闘時には図２のような画面になり，マス目単位で動き，剣かアイテムを使います．勝ったら図３のような画面になり，敵の持ち物の一部，あるいは全部を取ることができます．そういうふうにゲームを進めていき三種の神器を揃え，悪魔を倒すとゲーム終了です．

モチモノ
セイナル
タテ
セイナル
ツエ
タンケン
オノ
コマンド：

図２

SLIME
H・P
A 300
B 500
C 100
H・P
1000

図３

VICTORY!　テキノモチモノ
1 ホウセキ
2 ナゾノタマ
ナンバンノモノヲトリマスカ
(ナケレバ０)？

▶え～，３月号にEvil CastleというR.P.G.を載せていただいた者です．特集で，しかもPiOなゲームに選ばれた(あのPiOPiOやPLANET TAIZERと一緒！)ってんで，そのページを見てヘラヘラ喜んでいる毎日を送っています．ところで，Evil Castleを何回やってもモンスターに殺されてしまう人へ．もしGame Overになったら「VX＝VŌ：CŌNT」としましょう．Vitalityが復活して続きができます．BASICならではの離れ技！現在Part IIを作成中，今度はちょっと毛色の変わったフィールドタイプのR.P.G.

MZ-1200・80K/C

WICS＋マシン語

BLOCK ブロック

■達也

このゲームは，決して一人では遊ばないでください．友達と二人で競い合うゲームです．

■プログラム・インフォメーション

言　　語	WICS マシン語　5000〜551F 　　　　　6000〜613F
面白さ	！！！！
動き・操作性	→→→
サウンド	♪♪
編集部評	2人で楽しむゲーム．恋人と2人で遊ぶにはもってこいですね．ただしケンカをしないように．　(YC)

入力・セーブ方法

プログラムはWICSで書かれたプログラム(**リスト1**)とマシン語で書かれたプログラム（**リスト2**：＄5000〜＄551F，＄6000〜＄613F)とでできています．

まず，**リスト2**をマシン語モニタで入力，テープにセーブします．

次に**リスト1**をWICSインタープリタ上で入力し，一応テープにセーブしておきます．

次に，下記のコンパイル方法に従ってプログラムをコンパイルします．

そして先にセーブしておいた**リスト2**のプログラムをロードして＄1200〜＄613Fまでをスタート・アドレス＄1200としてテープにセーブすればできあがりです．

次から遊ぶときにはこのテープをロードするだけです．

コンパイル方法

SOURCE PROGRAM ADRS：**$4000**
OBJECT PROGRAM ADRS：**$1E00**
WORKING AREA ADRS：**$C000**
PASS—**4**

とすれば，OK!

遊び方

このゲームは2人でそれぞれ自分の陣地にブロックを運び，得点を競うゲームです．

プレイヤー1は画面の左側のエリアにプレイヤー2は右側のエリアに，それぞれブロック(ストッパーではない)を運んでください．

面によってはプレイヤー1，2のスタート位置が逆転していたりします．

また，ブロックを多く運んだプレイヤーには3000点のボーナス点が入ります．

よくわからないかも知れませんが，遊べばわかると思います(キー操作はゲーム中の説明に出ます)．

ブロックが少ないと奪い合いに…．

終わりに

あまり面白くないかもしれませんが，2人で対決するゲームは意外とエキサイトするものです．

またブロックやストッパーは画面に表示した後は，自分の座標などの変数は何も持たず，移動のときは画面で処理しています．スゴイと思いませんか？

あっと，それからプレイヤーのキャラクタは笑った顔のつもりです，一応．

PiO

リスト1　BLOCK　ソース・リスト

```
    1 '**********************
    2 '**2 PLAYERS GAME   **
    3 '**   ' BLOCK '     **
    4 '** FOR MZ-1200,K/C**
    5 '**           (WICS)**
    6 '** ┌┐╲╱  ┬  ┌─     **
    7 '** ┌┐|   | O ─┐    **
    8 '** └┘|   |  ─┘     **
    9 '**********************
   10 TEMPO 7
   20 SC1=0:SC2=0:AD=$5068
   30 P1=0:P2=0
   40 M1=0:M2=0:M=0
   50 PRINT %6
   60 GOSUB 10000
   99 '---------- GAME ----------
  100 GOSUB 9000
  110 GOSUB 5000
  120 GOSUB 6000
  130 GOTO 300
  199 '---------- KEY ----------
  200 POKE $E000,5:IF PEEK($E001) AND 1=
0 THEN M1=0
  210 POKE $E000,7:IF PEEK($E001) AND 1=
0 THEN M1=1
  220 POKE $E000,6:IF PEEK($E001) AND 1=
0 THEN M1=2
  230 POKE $E000,6:IF PEEK($E001) AND 2=
0 THEN M1=3
  240 POKE $E000,4:IF PEEK($E001) AND 8=
0 THEN M2=0
  250 POKE $E000,6:IF PEEK($E001) AND 8=
0 THEN M2=1
  260 POKE $E000,7:IF PEEK($E001) AND 4=
0 THEN M2=2
  270 POKE $E000,7:IF PEEK($E001) AND 8=
0 THEN M2=3
  280 RETURN
  299 '---------- MAIN ----------
  300 M1=9:M2=9:CAN=500
  310 GOSUB 200
  320 IF C1>0 THEN C1=C1-1
  330 IF C2>0 THEN C2=C2-1
  340 IF (M1=9)+(C1>0) THEN CAN=CAN+300:
GOTO 390
  350 MX=X1:MY=Y1
  360 CH=$6008:M=M1
  370 GOSUB 500
  380 X1=MX:Y1=MY:C1=C
  390 IF (M2=9)+(C2>0) THEN CAN=CAN+300:
GOTO 440
  400 MX=X2:MY=Y2
  410 CH=$600C:M=M2
  420 GOSUB 500
  430 X2=MX:Y2=MY:C2=C
  440 IF TIME>60 GOTO 7000
  450 FOR I=0 TO CAN:NEXT
  460 GOTO 300
  499 '---------- ﾌﾞﾛｯｸ ｲﾄﾞｳ? ----------
  500 TX=MX:TY=MY
  510 PX=0:PY=0
  520 ON M GOTO 540,550,560
  530 TY=MY-2:PY=-2:GOTO 570
  540 TY=MY+2:PY= 2:GOTO 570
  550 TX=MX-2:PX=-2:GOTO 570
  560 TX=MX+2:PX= 2
  570 BX=TX:BY=TY
  580 C=0
  590 P=SPEEK(BX,BY)
  600 IF (P=123)*(C=0) GOTO 650
  610 IF (P=0   )*(C=0) GOTO 760
  620 IF  P=0           GOTO 700
  630 IF  P=86          GOTO 650
  640 C=0:RETURN
  650 BX=BX+PX
  660 BY=BY+PY
  670 C=C+1
  680 GOTO 590
  699 '--- ﾌﾞﾛｯｸ ｲﾄﾞｳ ---
  700 ON M GOTO 740,710,740
  710 GET@BX-PX,BY-PY,MX+1,MY+1,$6500
  720 PUT@BX,BY,TX+1,TY+1,$6500
  730 GOTO 760
  740 GET@MX,MY,BX-PX+1,BY-PY+1,$6500
  750 PUT@TX,TY,BX+1,BY+1,$6500
  760 PUT@MX,MY,MX+1,MY+1,$6000
  770 MX=MX+PX:MY=MY+PY
```

です．楽しみにお待ちください(いつできるやら，Evil Castleでさえ1年かかったのに)．
（ラヴクラフトを知ってるかい？：気まぐれインベーダ）

リスト1 BLOCK ソース・リスト

```
 780 PUT@MX,MY,MX+1,MY+1,CH
 790 FOR J=0 TO 90
 800 SOUND800:SOUND9000
 810 SOUNDRND(80)*300
 820 SOUND6000
 830 NEXT:SOUND0
 840 RETURN
4999 '---------- BLOCK オワ ----------
5000 FOR I=4 TO 23
5010 CURSOR 1,I:PRINT "
                         "
5020 NEXT
5030 X1=PEEK(AD  ):Y1=PEEK(AD+1)
5040 X2=PEEK(AD+2):Y2=PEEK(AD+3)
5050 AD=AD+4
5060 X=PEEK(AD):Y=PEEK(AD+1)
5070 IF X=$FF THEN AD=AD+1:GOTO 5100
5080 PUT@X,Y,X+1,Y+1,$6004:MUSIC "_C2"
5090 AD=AD+2:GOTO 5060
5100 '
5110 X=PEEK(AD):Y=PEEK(AD+1)
5120 IF X=$FF THEN AD=AD+1:RETURN
5130 PUT@X,Y,X+1,Y+1,$6010:MUSIC "‾D2"
5140 AD=AD+2:GOTO 5110
6000 FOR I=0 TO 10
6010 CURSOR 16,0:PRINT "READY !"
6020 PUT@X1,Y1,X1+1,Y1+1,$6000
6030 PUT@X2,Y2,X2+1,Y2+1,$6000
6040 MUSIC "D3"
6050 CURSOR 16,0:PRINT "       "
6060 PUT@X1,Y1,X1+1,Y1+1,$6008
6070 PUT@X2,Y2,X2+1,Y2+1,$600C
6080 MUSIC "D3"
6090 NEXT
6100 FOR I=0 TO 9
6110 CURSOR 17,0:PRINT "START"
6120 MUSIC "‾B0"
6130 CURSOR 17,0:PRINT "     "
6140 MUSIC "‾B0"
6150 NEXT
6160 TIME=0
6170 RETURN
6999 '---------- TIME UP ----------
7000 PUT@10,8,28,10,$6014
7010 MUSIC "‾B5‾E‾B‾E‾B‾E‾B‾E"
7020 MUSIC "R9RRR"
7030 FOR I=4 TO 23
7040 CURSOR 7,I:PRINT "
        "
7050 NEXT
7060 K1=0:K2=0:P1=0:P2=0
7070 FOR I=0 TO 5 STEP 2
7080 FOR J=4 TO 22 STEP 2
7090 IF SPEEK(I+1,J)=86 THEN K1=K1+1
7100 IF SPEEK(I+33,J)=86 THEN K2=K2+1
7110 NEXT:NEXT
7120 CURSOR 9,6:PRINT "PLAYER 1"
7130 CURSOR 9,15:PRINT "PLAYER 2"
7140 PUT@10,8,11,9,$6004
7150 PUT@10,17,11,18,$6004
7160 CURSOR 13,9:PRINT "X ",K1," =",K1*
100," テン":K1=K1*100
7170 CURSOR 13,18:PRINT "X ",K2," =",K2
*100," テン":K2=K2*100
7180 IF K1>K2 THEN CURSOR 22,11:PRINT "
+  3000 テン":P1=3000
7190 IF K1<K2 THEN CURSOR 22,20:PRINT "
+  3000 テン":P2=3000
7200 CURSOR 16,12:PRINT "________________"
.."
7210 CURSOR 16,21:PRINT "________________"
.."
7220 CURSOR 16,13:PRINT "SCORE +",K1+P1
," テン"
7230 CURSOR 16,22:PRINT "SCORE +",K2+P2
," テン"
7240 FOR I=SC1 TO SC1+K1+P1 STEP 10
7250 CURSOR 9,1:PRINT %6 I
7260 MUSIC "‾B0":NEXT
7270 SC1=SC1+K1+P1
7280 FOR I=SC2 TO SC2+K2+P2 STEP 10
7290 CURSOR 34,1:PRINT %6 I
7300 MUSIC "‾B0":NEXT
7310 SC2=SC2+K2+P2
7320 MUSIC "R9RRRRRRRR"
7330 FOR I=4 TO 23
7340 CURSOR 1,I:PRINT "
                         "
7350 NEXT
7360 IF AD>$5500 GOTO 8000
7370 PUT@7,10,31,12,$604D
7380 MUSIC "_C4E_DE_CE_CER9RRRRRRRR"
7390 TIME=0:GOTO 110
7999 '---------- GAME OVER ----------
8000 FOR I=4 TO 23
8010 CURSOR 1,I:PRINT "
                         "
8020 NEXT
8030 PUT@8,10,31,12,$6098
8040 FOR I=0 TO 10
8050 MUSIC "CODEFGABAGFEDC"
8060 NEXT
8070 IF SC1>SC2 THEN CURSOR 8,16:PRINT
"PLAYER-1  WIN!"
8080 IF SC1<SC2 THEN CURSOR 8,16:PRINT
"PLAYER-2  WIN!"
8090 IF SC1=SC2 THEN CURSOR 8,16:PRINT
"DRAWN GAME!"
8100 CURSOR 8,18:PRINT "TRY AGAIN ?"
8110 K=INKEY
8120 IF K="Y" GOTO 8200
8130 IF K="N" THEN END
8140 GOTO 8100
8199 '--- REPLAY --
8200 CURSOR 0,0:PRINT "●● PLAYER-1
      OO PLAYER-2"
8210 CURSOR 0,1:PRINT "∪ SCORE:      0
      ∪ SCORE:      0"
8220 GOTO 30
9000 FOR I=4 TO 23
9010 CURSOR 1,I:PRINT "
                         "
9020 NEXT
9030 PUT@6,10,33,12,$60E0
9040 MUSIC "‾B9RRRR"
9050 RETURN
9999 '---------- タイトル ----------
10000 PRINT "■"
10010 FOR I=$5000 TO $5062  STEP 2
10020 X=PEEK(I):Y=PEEK(I+1)
10030 PUT@X,Y,X+1,Y+1,$6004
10040 NEXT
10050 MUSIC "R9RRR"
10060 MX=16:MY=22
10070 M1=0:CH=$6008
10080 FOR I=0 TO 5:GOSUB 500:MUSIC "R5"
10090 NEXT
10100 PUT@16,10,17,11,$6000
10110 MUSIC "R9_C4BE_CBRE4R_DBE_DBRFR_CR
_DCR_CR_DCR_DR_C6"
10120 CURSOR 5,12:PRINT "- PLAYER 1"
10130 CURSOR 5,15:PRINT "- PLAYER 2"
10140 CURSOR 5,18:PRINT "- BLOCK"
10150 CURSOR 5,21:PRINT "- STOPPER"
10160 PUT@0,12,1,13,$6008
10170 PUT@0,15,1,16,$600C
10180 PUT@0,18,1,19,$6004
10190 PUT@0,21,1,22,$6010
10200 CURSOR 20,22:PRINT "PUSH ANY KEY"
10210 IF INKEY=0 GOTO 10210
10219 '---------- セツメイ ----------
10220 PRINT "■"
10230 CURSOR 0,0:PRINT "●● PLAYER-1
      OO PLAYER-2"
10240 CURSOR 0,1:PRINT "∪ SCORE:      0
      ∪ SCORE:      0"
10250 FOR I=0 TO 39
10260 SPOKEI,2,90:SPOKEI,3,90
10270 SPOKEI,24,90:NEXT
10280 FOR I=4 TO 23
10290 SPOKE0,I,90:SPOKE39,I,90
10300 NEXT
10310 FOR I=7 TO 32
10320 SPOKEI,2,120:SPOKEI,3,120
10330 SPOKEI,24,120
10340 NEXT
10350 CURSOR 10,5:PRINT "(KEY FUNCTION)"
10360 CURSOR 10,7:PRINT "┌─┐■■■■|S|"
10370 CURSOR 10,15:PRINT "┌─┐■■■■|J|"
10380 CURSOR 8,9:PRINT "┌─┼─┼─┐■■■■■■■■|
Z|X|C|■■■■■■■■└─┴─┴─┘"
10390 CURSOR 8,17:PRINT "┌─┼─┼─┐■■■■■■■■
|N|M|,|■■■■■■■■└─┴─┴─┘"
10400 CURSOR 16,9:PRINT "- デ PLAYER 1 ヲ
"
10410 CURSOR 18,10:PRINT "ジョウゲサユウニ ウゴ
カシマス."
10420 CURSOR 16,17:PRINT "- デ PLAYER 2
ヲ"
10430 CURSOR 18,18:PRINT "ジョウゲサユウニ ウゴ
カシマス."
10440 CURSOR 20,22:PRINT "PUSH ANY KEY"
10450 IF INKEY=0 GOTO 10450
10460 FOR I=4 TO 22 STEP 2
10470 CURSOR 1,I:PRINT "/ / /
              / / /"
10480 CURSOR 1,I+1:PRINT " / / /
              / / /"
10490 NEXT
10500 CURSOR 10,5:PRINT "(ルール)"
10510 CURSOR 7,8:PRINT "セイゲン ジカンナイニ"
10520 CURSOR 7,10:PRINT "PLAYER 1 ハ ヒダリ
 ノ シャセンブ ニ"
10530 CURSOR 7,12:PRINT "PLAYER 2 ハ ミギ
ノ シャセンブ ニ"
10540 CURSOR 7,14:PRINT "ソレゾレ BLOCK ヲ ハ
コンデ クダサイ"
10550 CURSOR 7,16:PRINT "ジカンガ オワッテ BLO
CK ヲ タクサン"
10560 CURSOR 7,18:PRINT "ジブンノ ジンチ ニ ハ
コンデイタ"
10570 CURSOR 7,20:PRINT "ホウニハ BONUS ガ ハ
イリマス."
10580 CURSOR 20,23:PRINT "PUSH ANY KEY"
10590 IF INKEY=0 GOTO 10590
10600 FOR I=4 TO 23
10610 CURSOR 1,I:PRINT "
                         "
10620 NEXT
10630 CURSOR 10,5:PRINT "(BLOCK ノ ハコビカタ
)"
10640 CURSOR 7,8:PRINT "BLOCK ハ マトメテ ナンコ
デモ ハコベマス"
10650 CURSOR 7,10:PRINT "BLOCK ハ オスダケデ
 ヒクコト ハ デキマセン"
10660 CURSOR 7,12:PRINT "STOPPER ハ (A),(
B)ノトキ ハ ウゴキマス"
10670 CURSOR 7,14:PRINT "ガ (C),(D)ノ トキハ
 ウゴキマセン"
10680 CURSOR 7,16:PRINT "(A) ←"
10690 CURSOR 7,19:PRINT "(B) ←"
10700 CURSOR 20,16:PRINT "(C)"
10710 CURSOR 20,19:PRINT "(D)"
10720 PUT@13,16,14,17,$6010
10730 PUT@15,16,16,17,$6008
10740 PUT@13,19,14,20,$6004
10750 PUT@15,19,16,20,$6010
10760 PUT@17,19,18,20,$6008
10770 PUT@26,16,27,17,$6010
10780 PUT@28,16,29,17,$6010
10790 PUT@30,16,31,17,$600C
10800 PUT@26,19,27,20,$6010
10810 PUT@28,19,29,20,$6004
10820 PUT@30,19,31,20,$600C
10830 CURSOR 24,16:PRINT "←"
10840 CURSOR 24,19:PRINT "←"
10850 CURSOR 20,23:PRINT "PUSH ANY KEY"
10860 IF INKEY=0 GOTO 10860
10870 RETURN
11000 '*******************
11010 '* MACHINE ゴ ハ    *
11020 '* $5000-$551F  ト *
11030 '* $6000-$613F マデ*
11040 '*                 *
11050 '*******************
```

リスト2 BLOCK マシン語リスト

ADD	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	:SUM
5000	00	00	00	02	00	04	00	06	:0C
5008	00	08	02	00	02	04	02	08	:1A
5010	04	02	04	06	04	08	08	00	:24
5018	08	02	08	04	08	06	08	08	:34
5020	0A	08	0C	08	10	02	10	04	:4C
5028	10	08	10	0C	10	0E	12	00	:64
5030	12	08	14	00	14	02	14	04	:5C
5038	14	06	14	08	18	00	18	02	:68
5040	18	04	18	06	18	08	1A	00	:74
5048	1A	08	1C	00	1C	02	1C	06	:7E
5050	1C	08	20	00	20	02	20	04	:8A
5058	20	06	20	08	22	02	22	06	:9A
5060	24	00	24	08	24	08	FF	FF	:7A
5068	01	0C	25	0C	0D	0C	0D	0E	:72
5070	13	04	13	06	13	08	13	0A	:68
5078	13	0C	13	0E	13	10	13	12	:88
SUM	05	60	35	5E	27	62	0A	59	:E4

ADD	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	:SUM
5080	13	14	13	16	19	0C	19	0E	:9C
5088	FF	07	0C	07	0E	0D	08	0D	:49
5090	12	19	08	19	12	1F	0C	1F	:A8
5098	0E	FF	01	0C	25	0C	0D	04	:5C
50A0	0D	16	0F	04	0F	16	11	04	:70
50A8	11	06	11	08	11	0A	11	0C	:68
50B0	11	0E	11	10	11	12	11	14	:88
50B8	11	16	13	04	13	16	15	04	:80
50C0	15	06	15	08	15	0A	15	0C	:78
50C8	15	0E	15	10	15	12	15	14	:98
50D0	15	16	17	04	17	16	19	04	:90
50D8	19	16	FF	07	08	07	0C	07	:57
50E0	0E	07	10	07	12	09	08	09	:58
50E8	0C	09	12	0B	08	0B	0A	0B	:5A
50F0	0C	0B	12	1B	08	1B	0C	1B	:8E
50F8	0E	1B	10	1B	12	1D	08	1D	:A8
SUM	FE	E9	F0	CD	1F	11	F7	DD	:A8

ADD	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	:SUM
5100	0C	1D	12	1F	08	1F	0A	1F	:AA
5108	0C	1F	12	FF	23	0C	03	0C	:7A
5110	07	08	07	0A	07	0C	07	0E	:48
5118	07	10	07	12	09	08	09	0A	:54
5120	09	0C	09	0E	09	10	09	12	:60
5128	0B	08	0B	0A	0B	0C	0B	0E	:58
5130	0B	10	0B	12	1B	08	1B	0A	:80

PiO PiO

▶ラ・フィー!!(またやっている…と思われそうだと思う). この前, 名前をのっけてもらった背表紙です. 実に古い話ですが, 私も『サンタクロース』見に行きたかった…とっても面白そうだったし, なんてったってサンタクロース!!サンタクロースが自分の目で見られる!なんて思っていた私です. 今, なにやら緑雲がたちこめております. 私の辺りで, もしかしたら…!です(私の一族では緑は幸運の印). P.S.1. ドラゴンはやっぱり, ラッキードラゴン. 日本のドラゴン(龍のことね)とドイツのラッキー

```
5138 1B 0C 1B 0E 1B 10 1B 12 :A8
5140 1D 08 1D 0A 1D 0C 1D 0E :A0
5148 1D 10 1D 12 1F 08 1F 0A :AC
5150 1F 0C 1F 0E 1F 10 1F 12 :B8
5158 FF 11 04 11 06 11 08 11 :55
5160 0A 11 10 11 12 11 14 11 :84
5168 16 13 04 13 06 13 08 13 :74
5170 12 13 14 13 16 15 04 15 :90
5178 06 15 08 15 0A 15 10 15 :7C
-------------------------------
SUM  F0 05 F9 F9 1E F6 FA 08 :FD
```

```
ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :SUM
5180 12 15 14 15 16 FF 01 04 :6A
5188 25 16 0D 0C 0D 0E 11 0A :8A
5190 11 10 13 08 13 0A 13 0C :78
5198 13 0E 13 10 13 12 15 0A :88
51A0 15 10 19 0C 19 0E FF 05 :75
51A8 0C 05 0E 07 0A 07 10 09 :50
51B0 08 09 12 0B 08 0B 12 0D :60
51B8 06 0D 14 0F 04 0F 16 11 :70
51C0 04 11 16 13 04 13 16 15 :80
51C8 04 15 16 17 04 17 16 19 :90
51D0 06 19 14 1B 08 1B 12 1D :A0
51D8 08 1D 12 1F 0A 1F 10 21 :B0
51E0 0C 21 0E FF 25 04 01 16 :7A
51E8 03 06 03 08 03 0A 03 0C :30
51F0 03 0E 03 10 03 12 03 14 :50
51F8 03 16 05 06 05 08 05 0A :40
-------------------------------
SUM  B5 1B FF E7 C2 E4 CB FC :23
```

```
ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :SUM
5200 05 0C 05 0E 05 10 05 12 :50
5208 05 14 05 16 21 04 21 06 :80
5210 21 08 21 0A 21 0C 21 0E :B0
5218 21 10 21 12 21 14 23 04 :C0
5220 23 06 23 08 23 0A 23 0C :B0
5228 23 0E 23 10 23 12 23 14 :D0
5230 FF 0F 04 0F 06 0F 08 0F :4D
5238 0A 0F 0C 0F 0E 0F 10 0F :70
5240 12 0F 14 0F 16 13 04 13 :84
5248 06 13 08 13 0A 13 0C 13 :70
5250 0E 13 10 13 12 13 14 13 :90
5258 16 17 04 17 06 17 08 17 :84
5260 0A 17 0C 17 0E 17 10 17 :90
5268 12 17 14 17 16 FF 01 0C :76
5270 25 0E 13 0C 13 0E FF 0B :7D
5278 0C 1B 0E FF 13 0E 13 0C :74
-------------------------------
SUM  24 0D 13 FB 44 F0 17 F2 :7C
```

```
ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :SUM
5280 07 06 07 08 07 0A 07 10 :44
5288 07 12 07 14 09 06 09 08 :54
5290 09 0A 09 10 09 12 09 14 :64
5298 0B 06 0B 08 0B 0A 0B 10 :54
52A0 0B 12 0B 14 11 06 11 08 :6C
52A8 11 0A 11 10 11 12 11 14 :84
52B0 13 06 13 08 13 0A 13 10 :74
52B8 13 12 13 14 15 06 15 08 :84
52C0 15 0A 15 10 15 12 15 14 :94
52C8 1B 06 1B 08 1B 0A 1B 10 :94
52D0 1B 12 1B 14 1D 06 1D 08 :A4
52D8 1D 0A 1D 10 1D 12 1D 14 :B4
52E0 1F 06 1F 08 1F 0A 1F 10 :A4
52E8 1F 12 1F 14 FF 07 0C 07 :7D
52F0 0E 0D 06 0D 0C 0D 0E 0D :62
52F8 14 0F 06 0F 0C 0F 0E 0F :70
-------------------------------
SUM  2C BC 16 E8 0E B5 1F E3 :AB
```

```
ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :SUM
5300 14 17 06 17 0C 17 0E 17 :90
5308 14 19 06 19 0C 19 0E 19 :98
5310 14 1F 0C 1F 0E FF 01 08 :74
5318 25 08 11 0C 15 0C FF 03 :6D
5320 04 03 08 03 0C 03 10 03 :34
5328 14 07 06 07 0A 07 0E 07 :4E
5330 12 07 16 0B 04 0B 08 0B :5C
5338 0C 0B 10 0B 14 0F 06 0F :6A
5340 0A 0F 0E 0F 12 0F 16 13 :80
5348 04 13 08 13 10 13 14 17 :80
5350 06 17 0A 17 0E 17 12 17 :8C
5358 16 1B 04 1B 08 1B 0C 1B :9A
5360 10 1B 14 1F 06 1F 0A 1F :AC
5368 0E 1F 12 1F 16 23 04 23 :BE
5370 08 23 0C 23 10 23 14 FF :A0
5378 23 0C 03 0C 0D 0C 0D 0E :72
-------------------------------
SUM  0A 30 B6 3C DA 24 BF 0A :F3
```

```
ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :SUM
5380 11 0C 11 0E 15 0C 15 0E :80
5388 19 0C 19 0E FF 03 04 03 :55
5390 16 07 06 07 08 07 0A 07 :4A
5398 0C 07 0E 07 10 07 12 07 :58
53A0 14 09 06 09 08 09 0A 09 :50
53A8 0C 09 0E 09 10 09 12 09 :60
53B0 14 0B 06 0B 08 0B 12 0B :60
53B8 14 0D 06 0D 08 0D 12 0D :68
53C0 14 0F 06 0F 08 0F 12 0F :70
53C8 14 11 08 11 12 15 08 15 :82
53D0 12 17 06 17 08 17 12 17 :8E
53D8 14 19 06 19 08 19 12 19 :98
53E0 14 1B 06 1B 08 1B 12 1B :A0
53E8 14 1D 06 1D 08 1D 0A 1D :A0
53F0 0C 1D 0E 1D 10 1D 12 1D :B0
53F8 14 1F 06 1F 08 1F 0A 1F :A8
-------------------------------
SUM  2A 14 98 18 A6 0F EB 11 :9F
```

```
ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :SUM
5400 0C 1F 0E 1F 10 1F 12 1F :B8
5408 14 23 04 23 16 FF 03 0E :84
5410 23 0E 0F 06 0F 08 0F 0A :76
5418 0F 10 0F 16 11 04 11 10 :7A
5420 11 14 11 16 13 06 13 08 :80
5428 13 0A 13 10 13 12 13 14 :8C
5430 13 16 15 04 15 10 15 12 :8E
5438 15 16 17 06 17 08 17 0A :88
5440 17 10 17 16 FF 07 06 07 :67
5448 14 1F 06 1F 14 FF 25 0E :9E
5450 01 0E 11 04 11 06 11 08 :54
5458 11 0A 11 0C 11 0E 11 10 :78
5460 11 12 11 14 11 16 13 04 :86
5468 13 06 13 08 13 0A 13 0C :70
5470 13 0E 13 10 13 12 13 14 :90
5478 13 16 15 04 15 06 15 08 :7A
-------------------------------
SUM  25 2D 0B 03 19 AC 22 D8 :1F
```

```
ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :SUM
5480 15 0A 15 0C 15 0E 15 10 :88
5488 15 12 15 14 15 16 FF 07 :81
5490 0C 07 0E 0B 04 0B 08 0B :4E
5498 12 0B 16 1B 04 1B 08 1B :90
54A0 12 1B 16 1F 0C 1F 0E FF :9A
54A8 11 14 15 14 11 06 11 08 :7E
54B0 11 0A 11 0C 11 0E 13 08 :72
54B8 13 0A 13 0C 13 14 15 06 :7E
54C0 15 08 15 0A 15 0C 15 0E :80
54C8 FF 05 0A 05 0C 09 06 09 :37
54D0 08 09 0A 09 0C 09 0E 0B :52
54D8 06 0B 0A 0B 0E 0B 14 0D :60
54E0 06 0D 0E 0D 12 0D 16 0F :72
54E8 12 0F 16 11 12 11 16 13 :94
54F0 12 13 16 15 12 15 16 17 :A4
54F8 12 17 16 19 06 19 08 19 :98
-------------------------------
SUM  ED D8 20 00 EA 06 F2 D3 :9A
```

```
ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :SUM
5500 0A 19 0C 19 0E 19 12 19 :9A
5508 16 1B 06 1B 0E 1B 14 1D :AC
5510 08 1D 0A 1D 0C 21 0A 21 :A4
5518 0C FF 00 00 00 00 00 00 :0B
-------------------------------
SUM  34 50 1C 51 28 55 30 57 :F5
```

551Fから5FFFまでは入力する必要はありません

```
ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :SUM
6000 00 00 00 00 56 42 4D 4E :33
6008 47 47 6F 6E 48 48 6F 6E :D8
6010 7B 7A 3A 3B 00 70 72 00 :4C
6018 71 3D 77 76 71 72 70 00 :EE
6020 00 71 3D 00 72 73 00 00 :93
6028 00 71 00 71 3D 00 00 71 :90
6030 72 00 00 00 71 3D 00 32 :52
6038 33 00 00 00 71 00 71 3D :52
6040 00 00 71 32 3C 00 00 32 :11
6048 33 00 71 00 00 3D 77 00 :58
6050 71 72 70 00 77 76 00 73 :B3
6058 70 00 00 72 73 00 72 73 :3A
6060 3D 77 76 71 72 70 3D 3D :F7
6068 00 71 72 00 00 00 71 00 :54
6070 3D 00 00 00 71 3C 00 32 :1C
6078 33 3D 00 00 71 72 70 3D :00
-------------------------------
SUM  99 77 97 A5 1A ED 16 60 :C9
```

```
ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :SUM
6080 00 77 71 32 3C 00 76 77 :43
6088 00 3D 00 00 00 32 33 00 :A2
6090 71 3D 3D 00 00 71 32 3C :CA
6098 72 73 00 72 73 3D 77 76 :F4
60A0 71 72 70 00 00 72 70 00 :35
60A8 72 70 00 73 70 00 72 73 :AA
60B0 71 3C 00 71 3D 3D 00 00 :98
60B8 71 72 00 00 00 70 73 00 :C6
60C0 72 00 00 3D 00 00 32 76 :57
60C8 32 33 00 72 73 3D 00 00 :87
60D0 71 32 3C 00 00 3C 33 00 :4E
60D8 32 3C 00 3D 00 00 48 00 :F3
60E0 72 70 00 71 72 73 00 72 :AA
60E8 70 00 73 70 00 00 72 73 :38
60F0 00 72 73 3D 77 76 71 72 :F2
60F8 70 00 72 73 72 00 00 71 :38
-------------------------------
SUM  41 77 B2 05 2A 61 37 DA :0B
```

```
ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :SUM
6100 32 76 00 70 73 00 3D 00 :C8
6108 00 00 71 3C 00 32 33 3D :4F
6110 00 00 71 72 00 00 32 76 :8B
6118 71 00 00 71 71 77 00 3C :06
6120 33 00 3D 00 00 00 32 33 :D5
6128 00 71 3D 3D 00 00 71 32 :8E
6130 3C 00 48 00 00 00 00 00 :84
6138 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
-------------------------------
SUM  12 E7 A4 CC E4 A9 45 54 :8F
```

ドラゴンとはちょっと違うみたい. P.S.2. フフフ猫はどこをくすぐったら笑うと思いますか? P.S.3.また省略形にしちゃってゴメンナサイ.

(いつのまにか本の背表紙)

X1シリーズ
Hu-BASIC

BIG EVIL
ビッグ・イビル

■相沢保紀

赤い谷の王国キャニオン・ランドは危機に瀕していた．幻の大魔術師マスターイビルによって生みだされた悪魔ビッグ・イビルによって王国は侵略されつつあったのだ．

王国軍は必死に戦った．しかしビッグ・イビル本人を倒さねば王国に勝利はない，とわかったときには主だった騎士は全員負傷もしくは戦死していた．

このままでは王国は滅びてしまう．この事態を知った王国軍の将軍の孫であるあなたはビッグ・イビルを倒すべくたちあがったのであった．

■プログラム・インフォメーション

言語	Hu-BASIC
面白さ	！！！！
動き・操作性	→→→
サウンド	♪♪♪
編集部評	これはオモロい！ スピードがイマイチだが，BASICでここまでヤルとは，RPGの傑作！…オーバーかな…(YC)

遊び方

…というわけで，あなたは谷の一番奥にひそむビッグ・イビルを倒すべく北へ北へと進むのです．操作方法は[8]，[2]，[4]，[6]で上下左右，[SPACE]キーで攻撃です．また，このゲームはジョイスティック対応です．

あなたは最初乱数の森の入口にいます．乱数の森を通り過ぎ，試練の海を渡り，迷路の古城の一番奥にビッグ・イビルはいます．

しかし，闇雲に北に歩いてもビッグ・イビルは倒せません．途中には怪物がうじゃうじゃいるのです．

怪物を倒すには怪物に向って[SPACE]キーを押します．怪物にやられたりすると，生命力が減り，0になるとゲーム・オーバーです．

あと，このゲームにはアタック・ポイントというのがあり，これは"自分の力"×"剣の強さ"で表わされる値で，怪物を攻撃するとこの値だけ怪物の生命力から引かれます．

要するに"自分の力"と"剣の強さ"が強ければ強いほど怪物に与えるダメージが大きい，ということです．

"自分の力"は怪物を倒すと1ずつ増えますので，どんどん怪物を倒して強くなってください．

怪物を倒すと，薬かお金が手に入ります．それらは北に行けば行くほどたくさんもらえます．

さて，この国の人々はこの戦争を一時的なものとでも思っているのか，洞窟に隠れているだけで商売をやめません．

あなたは洞窟に入り，そこの住民とコミュニケーションをもつことができます．

このゲームの場合，洞窟とは画面右にある黒い穴のことで，全部で6つあります．お金があれば，あなたはここで物を買ったり，休んだりできるでしょう．

はたして，あなたは悪魔ビッグ・イビルを倒して王国の平和を取り戻すことができるでしょうか．

プログラムの説明

このプログラムでは，あまり特殊なことはしていませんが，極力プログラムを短かくしようとした結果，解析しにくく読みにくいプログラムになってしまいました．

それでも，という人は表に主な変数表を示しておくので，そちらを参考にしてください．

上下スクロールはCHR$(14)かCHR$(15)をPRINTしています．

画面の圧縮は，まあまあよくできた方だと思います．これは1ブロック分の壁を2進数の"1"，地面を"0"として横の1ラインを1つの10進数で表わしています．

これで1画面を11のデータだけで納めてあります．この方法はメモリの効率はあまり良くないかもしれませんが，BASICではなかなか良い方法だと思います．

ゲームのこつ

このゲームはジョイスティックでやる方が簡単です．持っていない場合は待ち伏せ戦法が有効でしょう．剣を振りっぱなしにすると生命力が減るので，敵が近づいてから剣を振るようにしましょう．

表　主な変数表

変数名	内容
MX ,MY	プレイヤーのx，y座標
ML	プレイヤーの生命力
MP	プレイヤーの力
TX(　),TY(　)	敵キャラクタのx，y座標
TL(　)	敵キャラクタの生命力
TP(　)	敵キャラクタのアタック・ポイント
TS(　)	敵キャラクタの種類
TJ(　)	敵キャラクタの状態
SCY	スクロール画面上から見たプレイヤーのy座標
MEN$(　,　)	面のデータ

それからゲーム・オーバーにならないようにするには，生命力の回復できる場所で戦うことです．

このゲームは時間をかければ必ず終わります．しかし，時間を競うゲームなのでゆっくりもしてられません．かといって，急ぎすぎると強い敵と戦わねばならず，生命力はあっという間になくなってしまいます．

1回目はゲーム・オーバーにならないようにプレイし，2回目からは時間を少しでも縮めるようにプレイすることをお勧めします．

なお，このゲームにはポーズ機能はありませんがサブ・スクリーンに文字がうつっていて，全体が止まっているときはタイマも止まっているので安心してください．

ちなみに作者のハイ・スコアは16分17秒でした．

コンストラクション

このゲームには，蛇足ながら海の面と迷路の面のコンストラクションがついています．使わない人は入力しなくてもいいでしょう(3140〜3310行)．

RUN 3150 [RETURN]でコンストラクション・モードに入ります．

使い方はテン・キーでカーソルを動かし，[SPACE]キーでカーソルの下にあるキャラクタを反転させます．

たとえば，下に地面があったときは壁に，

PiO PiO

▶ぼくはPiOを買い始めてから3か月目のCHIKAmk 7ですが[P]さんに質問です．PiO発売日はいつなんですか？ぼくなんか，1か月とちょっとのあいだにPiOを3冊も買ってしまいました．ちなみに3月号を3/9，4月号を3/30，5月号を4/13に買いました．　P.S.1. ちょっと前にPB-410を買いました．わーい．　P.S.2. ツクダホビーのロードトゥーロードは面白い！(PiO読者の何人の人がこのゲームをやったことがあるだろうか？)．
(CHIKAmK 7)

壁があったときは地面にするといった具合です.

そして,気に入った画面ができたら 9 を押します. すると "ピッ" と鳴って, ちょっとすると2進数がズラッと出るので RETURN キーを3回押して10進数に変換し, 1番最初にでてくる "0" を除いた11個の10進数をなかに書き留めておいてください.

やった! やっつけたぞ.

そして行番号3050~3120のどれかの行のデータと取り換えれば終わりです.

ちなみに行番号3050~3080は試練の海のデータで, この4つの中からランダムに選ばれます.

行番号3090~3120は迷路の古城で行番号が大きいほど上の面になっています. つまり行番号3120が1番上ということです. つながりをよく考えて作ってください.

最後に

24面スクロールということもあり, スクロール・ルーチンに1番てこずりました.

スピード, 見やすさより, プログラムの短かさに重点をおいて作成したのですが(タイトルがいい例), 結局かなり長いプログラムになってしまいました. 特にPCGデータの入力はつらいと思います.

だけど, これでも必要最小限にとどめてあるんですよ!

最後に, このゲームをテストRUNしてくれて, リストをとってくれた札幌丘珠高等学校パソコン同好会会長佐藤君に誌面を借りて感謝の意を表します.

エピローグ

あなたの活躍で, ふたたび王国に平和が戻った. あなたは王より騎士の称号を授かり, 弱冠18歳にして名誉ある王国親衛隊隊長に任命されたのであった.

PiO

BIG EVIL BASICリスト

```
10 REM ``````````````````````````
20 REM ```                    ```
30 REM ```      BIG EVIL      ```
40 REM ```                    ```
50 REM ```                    ```
60 REM ```          by Yas.A. ```
70 REM ```                    ```
80 REM ```   1986 March 11th  ```
90 REM ``````````````````````````
100 REM
110 GOSUB 2880
120 GOSUB 2620
130 ML=500:MP=10:GLD=100:KEN=1:GAM=0:CLS
140 MX=13:MY=20:MM=1:SCY=1:SCR=2
150 LOCATE 0,22:PRINT T$:PRINT T$;:GOSUB
 1140:GOSUB 2200
160 LOCATE MX,MY:PRINT MK$(0,0)+CHR$(29,
29,31)+MK$(0,1);:TIME=0
170 TEMPO 500:PLAY "O4-GC6R3C6D4E7R2CDC6
-A-G6RC6D4E7D6C4E5G8"
180 TEMPO 3000:PLAY "V1C5V15:V1C5V15:V1C
5V15"
190 REM ´´´ Player move ´´´
200 MK=STICK(0)+STICK(1):I=0:J=0
210 IF MK<>2 THEN 250
220 IF MY=22 THEN SCY=SCY-1:SCR=2:GOSUB
1140:MY=0:GOTO 410
230 IF SCRN$(MX,MY+2,2)<>B$ THEN 370
240 J=1:GOTO 370
250 IF MK<>8 THEN 290
260 IF MY=0 THEN SCY=SCY+1:IF SCY=25 THE
N 2380 ELSE SCR=8:GOSUB 1140:MY=22:GOTO
410
270 IF SCRN$(MX,MY-1,2)<>B$ THEN 370
280 J=-1:GOTO 370
290 IF MK<>6 THEN 330
300 I$=SCRN$(MX+2,MY,1)+SCRN$(MX+2,MY+1,
1)
310 IF I$="  " THEN 1460 ELSE IF I$<>B$
THEN 370
320 I=1:MK=6:GOTO 370
330 IF MK<>4 THEN 410
340 I$=SCRN$(MX-1,MY,1)+SCRN$(MX-1,MY+1,
1)
350 IF I$<>B$ THEN 370
360 I=-1:GOTO 370
370 LOCATE MX,MY:PRINT TT$(MK¥2-1);:MX=M
X+I:MY=MY+J
380 LOCATE MX,MY:PRINT MK$(MK¥2-1,0);
390 LOCATE MX,MY+1:PRINT MK$(MK¥2-1,MM);
:IF MM=1 THEN MM=2 ELSE MM=1
400 REM ´´´ Fight ´´´
410 IF SCY=24 THEN IF SCR<>0 THEN 1960 E
LSE 1980
420 IF STRIG(0)+STRIG(1) THEN SS=SS+1:IF
 SS>3 THEN ML=ML-1:IF ML<1 THEN 2800 ELS
E SS=0:PLAY "O6C:O7C:O8C":GOSUB 2330
430 FOR K=0 TO 1
440 IF MY=TY(K)-2 AND ABS(MX-TX(K))<2 TH
EN L=2:GOTO 490
450 IF MX=TX(K)+2 AND ABS(MY-TY(K))<2 TH
EN L=4:GOTO 490
460 IF MX=TX(K)-2 AND ABS(MY-TY(K))<2 TH
EN L=6:GOTO 490
470 IF MY=TY(K)+2 AND ABS(MX-TX(K))<2 TH
EN L=8:GOTO 490
480 GOTO 650
490 GOSUB 1110
500 IF RND(1)*60+SCY<40 THEN 530
510 CREV 1:I=MX:J=MY:GOSUB 1100:PLAY "O2
CDEF:O3CDEF:O4CDEF"
520 ML=ML-TP(K):CREV 0:GOSUB 1100:GOSUB
2280:IF ML<1 THEN 2800
530 IF STRIG(0)+STRIG(1)=0 OR MK<>L THEN
 650
540 CREV 1:I=TX(K):J=TY(K):GOSUB 1100:PL
AY "O2CDEF:O3CDEF:O7CDEF"
550 TL(K)=TL(K)-MP*KEN:CREV 0:GOSUB 1100
:IF TL(K)<0 THEN TL(K)=0
560 GOSUB 1110:IF TL(K)>0 THEN 650
570 IF TL(K)<1 THEN TL(K)=0:GOSUB 2200
580 LOCATE TX(K),TY(K):PRINT B$+CHR$(29,
29,31)+B$;:TJ(K)=0:TX(K)=0:TY(K)=0
590 MP=MP+1:MM=TIME:IF RND(1)<RND(1) THE
N 620
600 I$="ｱﾅﾀﾊ ｸｽﾘｦﾐﾂｹﾏｼﾀ"+SPACE$(12)+"HIT
 SPACE":ML=ML+TS(K)^3*10+INT(RND(1)*SCY*
20)
610 GOSUB 1840:FOR I=0 TO 3:PLAY "O4CDEF
:O6CDEF:O7CDEF":NEXT:GOTO 640
620 I$="ｱﾅﾀﾊ ｷﾝｶｦﾐﾂｹﾏｼﾀ"+SPACE$(12)+"HIT
 SPACE":GLD=GLD+SCY*INT(RND(1)*13+1)
630 GOSUB 1840:FOR I=0 TO 3:PLAY "O6CDEF
:O7CDEF:O8CDEF":NEXT
640 GOSUB 1820:IF I=0 THEN 640 ELSE GOSU
B 2200:TIME=MM:MM=1
650 NEXT
660 REM ´´´ Teki move ´´´
670 IF TT=1 THEN TT=0 ELSE TT=1
680 K=TT
690 IF TJ(K)>=2 AND TJ(K)<=8 THEN 810
700 IF TJ(K)=0 THEN 710 ELSE 770
710 TX(K)=INT(RND(1)*11)*2+2:TY(K)=INT(R
ND(1)*6)*2+4
720 IF SCRN$(TX(K),TY(K),2)+SCRN$(TX(K),
TY(K)+1,2)<>B$+B$ THEN 710
730 TS(K)=INT(SCY*.15+RND(1)*.8+.8):I=TS
(K):IF I=0 OR I=5 THEN 730
740 TL(K)=ABS((I=1)*50+(I=2)*200+(I=3)*7
00+(I=4)*1500)
750 TL(K)=TL(K)+INT(RND(1)*TL(K)*.05)*10
760 TP(K)=ABS((I=1)*10+(I=2)*40+(I=3)*80
+(I=4)*130)+SCY*10:TJ(K)=10
770 IF TJ(K)>=10 AND TJ(K)<=20 THEN 780
ELSE 970
780 CFLASH 1:LOCATE TX(K),TY(K):PRINT TK
$(TS(K)-1);:CFLASH 0
790 TJ(K)=TJ(K)+1:IF TJ(K)>15 THEN TJ(K)
=INT(RND(1)*4+1)*2
800 GOTO 980
810 IF TJ(K)=4 OR TJ(K)=6 THEN 880
820 GOSUB 1010:IF I THEN 940
830 GOSUB 990:IF I THEN 810
840 GOSUB 1000:IF I THEN 810
850 GOSUB 990:TJ(K)=ABS((TJ(K)=4)*6+(TJ(
K)=6)*4):GOSUB 1010:IF I THEN 810
860 GOSUB 1000:TJ(K)=ABS((TJ(K)=2)*8+(TJ
(K)=8)*2):GOSUB 1010:IF I THEN 810
870 GOTO 970
880 GOSUB 1010:IF I THEN 940
890 GOSUB 1000:IF I THEN 810
900 GOSUB 990:IF I THEN 810
910 GOSUB 1000:TJ(K)=ABS((TJ(K)=2)*8+(TJ
(K)=8)*2):GOSUB 1010:IF I THEN 810
920 GOSUB 990:TJ(K)=ABS((TJ(K)=4)*6+(TJ(
K)=6)*4):GOSUB 1010:IF I THEN 810
930 GOTO 970
940 LOCATE TX(K),TY(K):PRINT TT$(TJ(K)/2
-1);
950 TX(K)=TX(K)+(TJ(K)=4)+(TJ(K)=6)*(-1)
960 TY(K)=TY(K)+(TJ(K)=8)+(TJ(K)=2)*(-1)
970 LOCATE TX(K),TY(K):PRINT TK$(TS(K)-1
);
980 GOTO 190
990 TJ(K)=ABS((MX<=TX(K))*4+(MX>TX(K))*6
):GOSUB 1010:RETURN
1000 TJ(K)=ABS((MY<=TY(K))*8+(MY>TY(K))*
2):GOSUB 1010:RETURN
1010 ON TJ(K)/2 GOTO 1020,1040,1060,1080
1020 IF SCRN$(TX(K),TY(K)+2,2)=B$ AND TY
(K)<20 THEN I=-1 ELSE I=0
1030 RETURN
1040 IF SCRN$(TX(K)-1,TY(K),1)+SCRN$(TX(
K)-1,TY(K)+1,1)=B$ THEN I=-1 ELSE I=0
1050 RETURN
1060 IF SCRN$(TX(K)+2,TY(K),1)+SCRN$(TX(
K)+2,TY(K)+1,1)=B$ THEN I=-1 ELSE I=0
1070 RETURN
1080 IF SCRN$(TX(K),TY(K)-1,2)=B$ AND TY
(K)>2 THEN I=-1 ELSE I=0
1090 RETURN
1100 LOCATE I,J:PRINT SCRN$(I,J,2);:LOCA
TE I,J+1:PRINT SCRN$(I,J+1,2);:RETURN
1110 I$="LIFE  :  "+RIGHT$("         "+STR
$(TL(K))+"0",9)+"ATTACK:  "+RIGHT$("
   "+STR$(TP(K))+"0",9)
1120 GOSUB 1840:RETURN
1130 REM ´´´ Scroll ´´´
1140 CONSOLE 0,24,0,29:TJ(0)=0:TJ(1)=0
1150 IF SCY>20 THEN I$=L$:MEN=SCY-17 ELS
E I$=U$:MEN=INT(RND(1)*4)
1160 FOR J=0 TO 20 STEP 2
1170 IF SCR=2 THEN 1180 ELSE 1190
1180 LOCATE 0,23:PRINT CHR$(14);CHR$(14)
;:K=22:GOTO 1200
1190 LOCATE 0,0 :PRINT CHR$(15);CHR$(15)
;:K=0
1200 IF SCY>12 THEN 1270
1210 IF SCY=1 AND J=20 THEN LOCATE 0,22:
PRINT STRING$(28,CHR$(159));CHR$(13);STR
ING$(28,CHR$(159));:GOTO 1410
1220 IF SCY=12 AND SCR=8 AND J=20 THEN 1
230 ELSE 1240
1230 GOSUB 1390:TJ(0)=21:TX(0)=12:TY(0)=
0:TS(0)=4:TL(0)=1500:TP(0)=100:GOTO 1410
1240 LOCATE 0,K:PRINT T$:PRINT T$;
1250 FOR I=0 TO INT(RND(1)*SCY/3):LOCATE
 INT(RND(1)*23+2),K:PRINT M$;:NEXT
1260 GOTO 1410
1270 IF SCY=13 AND SCR=2 AND J=20 THEN G
OSUB 1390:GOTO 1410
1280 IF SCY=21 AND SCR=2 AND J=20 THEN G
OSUB 1390:GOTO 1410
1290 IF SCY=20 AND SCR=8 AND J=20 THEN 1
300 ELSE 1310
1300 GOSUB 1390:TJ(0)=21:TX(0)=12:TY(0)=
0:TS(0)=4:TL(0)=5000:TP(0)=200:GOTO 1410
1310 IF SCY=24 AND SCR=8 AND (J=20 OR J=
18) THEN 1320 ELSE 1340
1320 GOSUB 1390:LOCATE 14,K:PRINT B$+CHR
$(31,29,29)+B$;
1330 TJ(0)=21:TX(0)=12:TY(0)=0:TS(0)=4:T
L(0)=18000:TP(0)=500:GOTO 1410
1340 LOCATE 0,K:PRINT T$:PRINT T$;
1350 FOR I=1 TO 12:IF SCR=2 THEN L=10-J/
2 ELSE L=J/2
1360 IF MID$(RIGHT$(STRING$(11,"0")+BIN$
(MEN(MEN,L)),12),I,1)="0" THEN 1380
1370 LOCATE I*2,K:PRINT I$;
1380 NEXT:GOTO 1410
1390 LOCATE 0,K:PRINT STRING$(28,CHR$(15
9));CHR$(13);STRING$(28,CHR$(159));
1400 LOCATE 12,K:PRINT B$+CHR$(31,29,29)
+B$;:RETURN
1410 NEXT:IF SCY¥4=SCY/4 OR SCY=1 THEN L
OCATE 24,12:PRINT E$;
```

BIG EVIL　BASICリスト

```
1420 CONSOLE :RETURN
1430 IF SCY¥4=SCY/4 OR SCY=1 THEN LOCATE
 24,12:PRINT E$;
1440 CONSOLE :RETURN
1450 REM ♪♪♪ Doukutsu ♪♪♪
1460 MM=TIME:IF SCY=1 THEN 1480
1470 ON SCY/4 GOTO 1520,1550,1580,1690,1
720,1800
1480 I$="ケンヲウッテヤロウ$1000ダカ       カウカ?":GO
SUB 1840:GOSUB 1890
1490 IF GLD<100 THEN I$="カネカ゛タリンヨ":GOSUB
 1840:GOTO 1940
1500 IF I=2 THEN 1810
1510 I$="ヨシ!ウッテヤロウ":GLD=GLD-100:KEN=2:GO
SUB 1840:GOTO 1940
1520 I$="ココハヤト゛ヤダ゛$100デ゛ヤスンデ゛イカナイカ?":GOS
UB 1840:GOSUB 1890
1530 IF I=2 OR GLD<10 THEN 1810 ELSE ML=
ML+100:GLD=GLD-10:GOSUB 2210
1540 I$="ツカレハトレタカナマダ゛ヤスムカネ?":GOSUB 1840:
GOSUB 1890:GOTO 1530
1550 I$="ワタシハ$5000デ゛  FIRE-SWORDヲウリマショウ.
カウカ?":GOSUB 1840:GOSUB 1890
1560 IF I=2 OR GLD<500 THEN 1810
1570 GLD=GLD-500:KEN=3:I$="アリカ゛トウ      ゴ゛サ
゛イマシタ":GOSUB 1840:GOTO 1940
1580 IF GAM>3 THEN I$="モウ カシ゛ノハ ヒラカナイヨ.
 カエットクレ":GOSUB 1840:GOTO 1940
1590 I$="ココハカシ゛ノダ゛カケキンハ$500アタレハ゛4ハ゛イHIT
SPACE":GOSUB 1840
1600 GOSUB 1820:IF I=0 THEN 1600 ELSE I$
="ハンチョウトハ゛クダ゛カ゛ヤルカ?"
1610 GOSUB 1840:GOSUB 1890:IF GLD<50 OR
I=2 THEN 1810
1620 GAM=GAM+1:GLD=GLD-50:GOSUB 2210
1630 I$="ハン....YESチョウ....NOド゛ッチニカケル?":GO
SUB 1840:GOSUB 1890:K=I
1640 I$="ハイリマス":GOSUB 1840:GOSUB 3130:I$
="ヒラキマス":GOSUB 1840:GOSUB 3130
1650 IF RND(1)<RND(1) THEN I$="ハン !":GOS
UB 1840:GOSUB 3130:I=1:GOTO 1670
1660 I$="チョウ !":GOSUB 1840:GOSUB 3130:I=
2
1670 IF I=K THEN I$="オオアタリ !!":GLD=GLD+2
00 ELSE I$="ハズ゛レ"
1680 GOSUB 1840:GOTO 1940
1690 I$="ココハヒ゛ョウインデ゛ス.$1000カカルカ゛チリョウスルカネ
?":GOSUB 1840:GOSUB 1890
1700 IF I=2 OR GLD<100 THEN 1810 ELSE ML
=ML+900+INT(RND(1)*5)*100:GLD=GLD-100
1710 GOSUB 2210:I$=" オワリマシタヨ    モウイチド゛ チリ
ョウスルカネ?":GOSUB 1840:GOSUB 1890:GOTO 1700
1720 IF KEN<>5 THEN 1760
1730 I$="マタキタノカイ    オチャデ゛モノンデ゛イクカイ?  $500
デ゛イイヨ":GOSUB 1840:GOSUB 1890
1740 IF I=2 OR GLD<50 THEN 1810 ELSE GLD
=GLD-50:ML=ML+INT(RND(1)*20+20)*10:GOSUB
 2210
1750 I$=" モウイッハ゜イ      イカカ゛?":GOSUB 1840:G
OSUB 1890:GOTO 1740
1760 I$="アンタハ ウンカ゛イイ.イマナラ  デ゛ンセツノケン HIT
SPACE":GOSUB 1840
1770 GOSUB 1820:IF I=0 THEN 1770 ELSE I$
="EVILSWORDカ゛タッタノ$30000デ゛カエルヨモチロンカウヨナ?"
1780 GOSUB 1840:GOSUB 1890:IF I=2 OR GLD
<3000 THEN 1810 ELSE GLD=GLD-3000:KEN=5
1790 I$="カ゛ンハ゛レヨ!!":GOSUB 1840:GOTO 1940
1800 I$="カ゛ラカ゛ラカ゛ラウエカライワカ゛ オチテキタ「ワッ! トラッ
フ゜ダ゛!":GOSUB 1840:ML=ML-250:IF ML<1 THEN
 2800 ELSE GOSUB 3130:GOSUB 3130:GOSUB 2
270:TIME=MM:MM=1:GOTO 410
1810 I$="マタ ド゛ウゾ゛":GOSUB 1840:GOTO 1940
1820 I=0:IF STRIG(0)+STRIG(1)=0 THEN ST=
-1 ELSE IF ST THEN I=-1:ST=0
1830 RETURN
1840 COLOR 5:CGEN 0
1850 LOCATE 29,16:PRINT " └SUBSCREEN ┌";:F
OR I=17 TO 22
1860 LOCATE 29,I:PRINT "┬           ┬";:NE
XT
1870 LOCATE 29,23:PRINT "┐┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┌";:C
OLOR 7
1880 FOR I=0 TO 3:LOCATE 30,I+17:PRINT M
ID$(I$,I*9+1,9);:NEXT:CGEN 1:RETURN
1890 GOTO 1930
1900 J=STICK(0)+STICK(1):GOSUB 1820:IF I
 THEN I=K:RETURN
1910 IF J=4 THEN 1920 ELSE IF J=6 THEN 1
930 ELSE 1900
1920 LOCATE 30,22:CREV 1:PRINT "YES";:CR
EV 0:PRINT "/NO";:K=1:GOTO 1900
1930 LOCATE 30,22:PRINT "YES/";:CREV 1:P
RINT "NO";:CREV 0:K=2:GOTO 1900
1940 GOSUB 3130:GOSUB 2200:TIME=MM:MM=1:
GOTO 410
1950 REM ♪♪♪ Final stage ♪♪♪
1960 CONSOLE 0,3,0,39:CLS :CONSOLE :TJ(0
)=2:SCR=0:K=0
1970 GOSUB 2140
1980 IF TL(0)=0 THEN 2040
1990 IF RND(1)<RND(1) THEN 2030
2000 CREV 1:I=MX:J=MY:GOSUB 1100:PLAY "O
2CDEF:O3CDEF:O4CDEF"
2010 ML=ML-TP(K):CREV 0:I=MX:J=MY:GOSUB
1100:GOSUB 2280:IF ML<1 THEN 2800
2020 GOSUB 1110
2030 IF MY=4 AND (MX=12 OR MX=13 OR MX=1
4) AND STRIG(0)+STRIG(1) AND MK=8 AND KE
N=5 THEN 2050
2040 CSIZE 0:GOTO 190
2050 K=1:I=TX(0):J=TY(0):GOSUB 2140:PLAY
 "O2CDEF:O3CDEF:O7CDEF"
2060 TL(0)=TL(0)-MP*KEN:GOSUB 2140:GOSUB
 1110
2070 IF TL(K)>0 THEN 2040
2080 I$="CDEFGAB":FOR I=0 TO 3:FOR J=1 T
O 7
2090 PLAY "O"+RIGHT$(STR$(J),1)+I$+":O"+
RIGHT$(STR$(J+1),1)+I$+":O"+RIGHT$(STR$(
I+1),1)+I$
2100 NEXT:NEXT
2110 FOR I=0 TO 3:LOCATE 0,I:PRINT STRIN
G$(28,CHR$(159));:NEXT
2120 FOR I=0 TO 3:LOCATE 12,I:PRINT B$+B
$;:NEXT:TL(0)=0
2130 GOSUB 2280:GOTO 190
2140 I$=STRING$(6,CHR$(159)):CSIZE 3
2150 FOR I=0 TO 1:LOCATE 0,I*2:PRINT #0
I$;:LOCATE 16,I*2:PRINT #0 I$;:NEXT
2160 LOCATE 12,0:PRINT #0 "  ";:LOCATE 1
2,2:PRINT #0 "  ";
2170 LOCATE 12,0:PRINT #0 LEFT$(TK$(3),2
);
2180 LOCATE 12,2:PRINT #0 RIGHT$(TK$(3),
2);:CSIZE 0:CREV 0:K=0:RETURN
2190 REM ♪♪♪ Score ♪♪♪
2200 LOCATE 29,0:PRINT "♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪
2210 LOCATE 29,1:PRINT "♪BIG EVIL♪
2220 LOCATE 29,2:PRINT "♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪♪";:COL
OR 5:CGEN 0
2230 LOCATE 29,4:PRINT "NAME
2240 LOCATE 29,7:PRINT "LIFE
2250 LOCATE 29,10:PRINT "ATTACK
2260 LOCATE 29,13:PRINT "GOLD";:COLOR 7
2270 I$="":GOSUB 1840
2280 IF ML>30000 THEN ML=30000
2290 IF ML<0 THEN ML=0
2300 IF GLD>30000 THEN GLD=30000
2310 IF MP>1000 THEN MP=1000
2320 CGEN 0:LOCATE 32,5:PRINT NAM$;:CGEN
 1
2330 LOCATE 29,8:PRINT USING "    ######0
";ML
2340 LOCATE 29,11:PRINT USING "    ######
0";MP*KEN
2350 LOCATE 29,14:PRINT USING "    ######
0";GLD
2360 RETURN
2370 REM ♪♪♪ Goal in ♪♪♪
2380 WIDTH40:CLS:COLOR 6:CREV 1:CFLASH 1
2390 I$="CCGGAAGGFFEEDDCC":I$="R"+I$+"GG
FFEEDDGGFFEEDD"+I$+"RRRRRRRRRRRRRR"
2400 TEMPO 400:PLAY "O3"
2410 CSIZE 3:LOCATE 4,0:PRINT #0 "CONGRA
TULATION"
2420 COLOR 5:CREV 0:LOCATE 6,4:PRINT #0
"You did it !":CFLASH 0:COLOR 7
2430 FOR I=0 TO 6 STEP 2:LOCATE I*2+8,8:
PRINT #0 CHR$(&HC0+I,&HD0+I);
2440 LOCATE I*2+8,10:PRINT #0 CHR$(&HC1+
I,&HD1+I):NEXT
2450 FOR I=12 TO 15:LOCATE 8,I:PRINT STR
ING$(20,CHR$(142));:NEXT
2460 CSIZE 0:FOR I=0 TO 3:LOCATE I*3+11,
13:PRINT TK$(I);:NEXT
2470 LOCATE 0,19:PRINT "The time which y
ou used for this game is";
2480 COLOR 5:CFLASH 0:CSIZE 0:LOCATE 12,
22:PRINT "THANK YOU FROM"
2490 COLOR 2:LOCATE 9,23:PRINT "1986.";:
COLOR 7:PRINT "YASUNORI-AIZAWA";
2500 COLOR 6:LOCATE 0,19:PRINT "The time
 which you used for this game is";
2510 COLOR 7:LOCATE 4,20:I=TIME¥3600:J=(
TIME-I*3600)¥60:K=TIME-I*3600-J*60
2520 PRINT I;:COLOR 4:PRINT "hours";:COL
OR 7:PRINT J;:COLOR 4
2530 PRINT "minutes";:COLOR 7:PRINT K;:C
OLOR 4:PRINT "seconds";:COLOR 7:J=1
2540 CSIZE 3:LOCATE 24,8:PRINT #0 MK$(0,
0);
2550 LOCATE 24,10:PRINT #0 MK$(0,MM);:IF
 MM=1 THEN MM=2 ELSE MM=1
2560 CSIZE 0:LOCATE 23,13:PRINT MK$(0,0)
+CHR$(29,29,31)+MK$(0,MM);
2570 PLAY MID$(I$,J,1)
2580 J=J+1:IF J>LEN(I$) THEN J=1
2590 GOSUB 1820:IF I THEN 120
2600 GOTO 2540
2610 REM ♪♪♪ Title ♪♪♪
2620 WIDTH 40:CGEN 1:CLS :I$="BIGEVIL":M
M=0
2630 FOR I=0 TO 21:LOCATE 0,I:PRINT STRI
NG$(40,CHR$(142));:NEXT
2640 FOR I=0 TO 6:J$=MID$(I$,I+1,1):IF I
>2 THEN MM=1
2650 FOR J=0 TO 6:FOR K=0 TO 6
2660 IF MID$(RIGHT$("0000000"+BIN$(ASC(M
ID$(LEFT$(CGPAT$(ASC(J$)),8),K+1,1))),8)
,J+1,1)="1" THEN LOCATE J+I*7-MM*24+9,K+
MM*8+2:PRINT CHR$(159);
2670 IF STRIG(0)+STRIG(1) AND MM=1 THEN
I=7:J=7:K=7
2680 NEXT:NEXT:NEXT
2690 LOCATE 12,18:PRINT " HIT SPACE BAR
"
2700 I$=MK$(0,0)+CHR$(29,29,31)+MK$(0,MM
):IF MM=1 THEN MM=2 ELSE MM=1
2710 FOR I=2 TO 18 STEP 2:LOCATE 0,I:PRI
NT I$;:LOCATE 38,I:PRINT I$;:NEXT
2720 FOR I=0 TO 38 STEP 2:LOCATE I,0:PRI
NT I$;:LOCATE I,20:PRINT I$;:NEXT
2730 IF STRIG(0)+STRIG(1)=0 THEN 2700
2740 LOCATE 7,18:PRINT SPACE$(25);:CGEN
0
2750 LOCATE 7,18:INPUT "What your name "
;NAM$:NAM$=LEFT$(NAM$,8):CGEN 1
2760 FOR I=1 TO 8:IF MID$(NAM$,I,1)=CHR$
(142) THEN MID$(NAM$,I,1)=" "
2770 NEXT:CLS
2780 RETURN
2790 REM ♪♪♪ Game over ♪♪♪
2800 I$="BAGFEDC":FOR I=0 TO 3:FOR J=6 T
O 2 STEP -1
2810 PLAY "O"+RIGHT$(STR$(J),1)+I$:NEXT:
NEXT
2820 LOCATE 8,6:PRINT " GAME OVER ";
2830 LOCATE 6,8:PRINT " You are dead ! "
;
2840 LOCATE 6,20:PRINT " HIT SPACE BAR "
;
2850 GOSUB 1820:IF I THEN 130
2860 K=K+1:IF K>600 THEN 120 ELSE 2850
2870 REM ♪♪♪ Initials ♪♪♪
2880 DEFINT A-Z
2890 DIM MEN(7,10),MK$(3,2),TK$(3),TT$(3
),TX(1),TY(1),TS(1),TL(1),TP(1),TJ(1)
2900 WIDTH 40:CGEN 0:LOCATE 10,10:PRINT
"Wait a moment please"
2910 FOR I=0 TO 7:FOR J=0 TO 10:READ MEN
(I,J):NEXT:NEXT
2920 IF LEFT$(CGPAT$(112),8)<>MID$(CGPAT
$(112),9,8) THEN GOSUB 3330
2930 TEMPO 3000:CLICK OFF
2940 B$=CHR$(142,142)
2950 T$=CHR$(159,159)+STRING$(24,CHR$(14
2))+CHR$(159,159)
2960 I$=CHR$(29,31,29):M$=CHR$(143,143)+
I$+CHR$(143,143)
2970 U$=CHR$(158,158)+I$+CHR$(158,158):L
$=CHR$(127,127)+I$+CHR$(127,127)
2980 E$=B$+" "+CHR$(29,29,29,31)+B$+" "
2990 FOR I=0 TO 3:FOR J=0 TO 2:MK$(I,J)=
CHR$(&H80+I*3+J,&H90+I*3+J):NEXT:NEXT
3000 FOR I=0 TO 2:SWAP MK$(1,I),MK$(2,I)
:NEXT
3010 FOR I=0 TO 6 STEP 2:TK$(I¥2)=CHR$(&
HC0+I,&HD0+I,29,29,31,&HC1+I,&HD1+I):NEX
T
3020 TT$(0)=B$:TT$(3)=CHR$(31)+TT$(0)
3030 TT$(2)=CHR$(142)+CHR$(29,31)+CHR$(1
42):TT$(1)=CHR$(28)+TT$(2)
3040 RETURN
3050 DATA 3999,1026,408,3339,96,1542,117
0,144,1542,144,3999
3060 DATA 3999,516,208,516,1573,96,2630,
516,176,516,3999
3070 DATA 3999,2051,569,1552,576,2254,58
0,1809,59,2305,3999
3080 DATA 3999,408,1168,1542,755,144,178
0,3078,146,408,3999
3090 DATA 3999,16,1530,1026,2014,80,3909
,341,1397,1092,2014
3100 DATA 2014,66,1371,368,1829,431,3368
,354,2934,274,2014
3110 DATA 2014,136,1707,650,2808,2594,29
90,292,1909,68,2014
3120 DATA 1026,1542,516,3591,0,0,0,0,0,0
,3999
3130 FOR J=0 TO 500+VAL(RIGHT$(TIME$,2))
:I=RND(1):NEXT:RETURN
3140 REM ♪♪♪ Construction ♪♪♪
3150 WIDTH 40:CLS :CGEN 1:DIM MEN$(20)
3160 FOR J=0 TO 10:FOR I=0 TO 11:LOCATE
I,J:PRINT CHR$(142);:NEXT:NEXT
3170 I=STICK(0)
3180 IF I=9 THEN 3280
3190 IF I=4 AND X>0 THEN LOCATE X,Y:PRIN
T SCRN$(X,Y,1);:X=X-1:GOTO 3230
3200 IF I=6 AND X<11 THEN LOCATE X,Y:PRI
NT SCRN$(X,Y,1);:X=X+1:GOTO 3230
3210 IF I=8 AND Y>0 THEN LOCATE X,Y:PRIN
T SCRN$(X,Y,1);:Y=Y-1:GOTO 3230
3220 IF I=2 AND Y<10 THEN LOCATE X,Y:PRI
NT SCRN$(X,Y,1);:Y=Y+1:GOTO 3230
3230 CFLASH 1:LOCATE X,Y:PRINT SCRN$(X,Y
,1);:CFLASH 0
3240 IF STRIG(0)=0 THEN 3170
3250 IF SCRN$(X,Y,1)=CHR$(127) THEN I$=C
HR$(142) ELSE I$=CHR$(127)
3260 CFLASH 1:LOCATE X,Y:PRINT I$;:CFLAS
H 0:GOSUB 3270:GOTO 3170
3270 FOR I=0 TO 99:J=RND(1):NEXT:RETURN
3280 BEEP:FOR I=0 TO 11:I$=SCRN$(0,I,12)
3290 J$="":FOR J=1 TO 12:IF MID$(I$,J,1)
=CHR$(127) THEN K$="1" ELSE K$="0"
3300 J$=J$+K$:NEXT:MEN$(K)=J$:K=K+1:NEXT
3310 CLS:PRINT:FOR I=8 TO 0 STEP -4:PRIN
T "?&B";MEN$(I+3);",&B";MEN$(I+2);",&B";
MEN$(I+1);",&B";MEN$(I):PRINT:PRINT:NEXT
:LOCATE 0,0:END
3320 REM ♪♪♪ PCG data ♪♪♪
3330 FOR I=&H20 TO &H7A:I$=LEFT$(CGPAT$(
I),8):DEFCHR$(I)=I$+I$+I$:NEXT
3340 DEFCHR$(&H7F)=HEXCHR$("00000000000
0000FFFFFFFFFFFFFFFF120202FF202028F")
```

PiO PiO

▶少々生意気だと思いますが，遅ればせながら私もPWGに入りたいと思います．会員番号は49番というカスのような番号をいただければ幸いだと思います．桜だんごさんを始め，みなさんよろしくお願いします．　P.S.1. 5月号のp.49のJR-100用となっている「ハンバーガー」は実はJR-200ではないのですか．Ⓟさんどうなんです．返答をお願いします．　P.S.2. 5月号のp.46のYUKIKOさんの意見に私も賛成です．

(PWG. No.49のOPPOSITE沢広)

```
3350 DEFCHR$(&H80)=HEXCHR$("55078F172A3D
3E0FFEF8F8F0F1E0E0F2FEEADA92302020 3E")
3360 DEFCHR$(&H81)=HEXCHR$("3FFFCF8F1F57
00AAF1E0C0C0E0F8FFFF8D983274EFFFFFFF")
3370 DEFCHR$(&H82)=HEXCHR$("BF7FCF8F1B57
07AFF1E0C0C0E4FCF8F88D983274ECFCFFFF")
3380 DEFCHR$(&H83)=HEXCHR$("570FBF0F571F
BF1FF8F0E0E0E0E1E2F4FFF8F3E4E0E1E3F5")
3390 DEFCHR$(&H84)=HEXCHR$("BF3F7FFF5E7D
1CAAE0C488B0E1C3E3F7E1C488B4F3FBFFFF")
3400 DEFCHR$(&H85)=HEXCHR$("5F3FBF7F6743
9327E0C4C890B8FCFCFCE1C4C890BAFCFFFF")
3410 DEFCHR$(&H86)=HEXCHR$("114713450346
0C49FEFCFCFEFCF8F0F0FFFEFEDCCCE0E0F0")
3420 DEFCHR$(&H87)=HEXCHR$("1B4F1F471F5E
1E45F0F0F0F8F0E1F1FBF0F0F0F8F8FDFFFF")
3430 DEFCHR$(&H88)=HEXCHR$("4B1F47174713
4513F0F0F8F8F8FCFEFCF0F0F8F8F8FCFFFF")
3440 DEFCHR$(&H89)=HEXCHR$("471F4F17593F
7FDFFCF0F0F0E0D08822FDF5F5F5E1D0B872")
3450 DEFCHR$(&H8A)=HEXCHR$("DFEFFF7F7F16
4E1E00000080C0F9F1F1606B64A8C0F9FFFF")
3460 DEFCHR$(&H8B)=HEXCHR$("DFEFFF7FBF2E
882200000080C0F1FFFF606B64A8C6FFFFFF")
3470 DEFCHR$(&H8E)=HEXCHR$("AA005500AA00
5500FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF")
3480 DEFCHR$(&H8F)=HEXCHR$("000000000000
402085020000000000081FFFFFFFFFFFFBFDF")
3490 DEFCHR$(&H90)=HEXCHR$("D5F0FAF0ADDC
B6E33F0F0F0F47030100BFAFAFAF07133160")
3500 DEFCHR$(&H91)=HEXCHR$("C9DDFFFF7C6A
70F500808081839F8F8F40D0F0B1939FFFFF")
3510 DEFCHR$(&H92)=HEXCHR$("C9DDFFFF7C7A
80550080808181838FFFFF40D0F0B1F3FFFFFF")
3520 DEFCHR$(&H93)=HEXCHR$("A2E0C9A5E4F4
E4F07F3F3F7F3F9F5F3FF77B793D3C9CDCA8")
3530 DEFCHR$(&H94)=HEXCHR$("ECE5E2EAF07D
70AA3F07071F0F878FDFF1FB3D3F5FBFFFFF")
3540 DEFCHR$(&H95)=HEXCHR$("ECE5E2E2C491
80E43F07073F3F7F7F3FF1FB3D3FBF7FFFFF")
3550 DEFCHR$(&H96)=HEXCHR$("E1F4F9F4E9FC
793C1F0F070707070707FF1FCF2787C76727")
3560 DEFCHR$(&H97)=HEXCHR$("B8FDDCED78BD
38550703134B87C3C7EFA7E3D3CB8FDFFFFF")
3570 DEFCHR$(&H98)=HEXCHR$("B8FEDCEEF8E2
C8E20703134B0F1F3F3FA7E3D3CB0F1FFFFF")
3580 DEFCHR$(&H99)=HEXCHR$("88E2E8C038F8
FAF87F1F1F1F0F1727877F5F5E5C0B193B9F")
3590 DEFCHR$(&H9A)=HEXCHR$("F8E2F8FAF8EA
208A0F1F0F07071FFFFF0FBF4F27C7FFFFFF")
3600 DEFCHR$(&H9B)=HEXCHR$("F0E2F0FAF8CA
E0EA0F1F0F07073F1F1F0FBF4F27073FFFFF")
3610 DEFCHR$(&H9E)=HEXCHR$("7FFFFFFFFFFF
FFFE80000000000000001800082000004004001")
3620 DEFCHR$(&H9F)=HEXCHR$("000000000000
0000DDDDA57AF7CBBBB0000000000000000000")
3630 DEFCHR$(&HC0)=HEXCHR$("AA0C5842E1E0
D141FFFCF8B030943B8DF7F3F7BD3E9B3DBF")
3640 DEFCHR$(&HC1)=HEXCHR$("C0405042E940
514480A0B8B8B8B8B1B5BFBFBFBFBFBFBFBF")
3650 DEFCHR$(&HC2)=HEXCHR$("AA005000A800
0002FFFFFFFFFFFFFFEFEFEFEFAF8E9E8A0A2")
3660 DEFCHR$(&HC3)=HEXCHR$("830100008000
4000FFFFFFFFFFFFFFFF83818886C7E3C88F")
3670 DEFCHR$(&HC4)=HEXCHR$("A73F7E1EBF1F
5F07F8F0E2E6E7E3F0F8D8C0C2E6E7E3F0F8")
3680 DEFCHR$(&HC5)=HEXCHR$("A70D5B3FAF4B
5212FCF2E4C0D0B4ADEDFCF0E0C0D0B4ADED")
3690 DEFCHR$(&HC6)=HEXCHR$("AB01530355FA
68FAFCF8FAF381000000FCF8FAF381000000")
3700 DEFCHR$(&HC7)=HEXCHR$("F9FAF96AFB82
550000000000000083E300000000000000083E3")
3710 DEFCHR$(&HD0)=HEXCHR$("5D180A204500
4A40FF1F0F070717EF5FF7E7F7DFBFEF5FFF")
3720 DEFCHR$(&HD1)=HEXCHR$("02000120C800
45000703090909 0FC7B7FFFFFFFFFFFFFFFF")
3730 DEFCHR$(&HD2)=HEXCHR$("AA0005000A00
0020FFFFFFFFFFFF3F3FBFBFAF0F4B8B0222")
3740 DEFCHR$(&HD3)=HEXCHR$("60C000000000
01007FFFFFFFFFFFFFFF60C00831F16309F8")
3750 DEFCHR$(&HD4)=HEXCHR$("F3FE3E3C7DFC
FAF00F07233373E3070F0D01213373E3070F")
3760 DEFCHR$(&HD5)=HEXCHR$("F05C6EFEFBE9
A5A41FA7930105165A5B1F07030105165A5B")
3770 DEFCHR$(&HD6)=HEXCHR$("0AC5E0E5D224
02071F0A2A60C50101001F0A2A60C5010100")
3780 DEFCHR$(&HD7)=HEXCHR$("8F7285023D42
450000050D0D0808C2FF00050D0D0808C2FF")
3790 RETURN
```

PiO BOX

PC-1245/50/51/55 ROM内ルーチン

●安藤秀樹

「ポケコン・マシン語入門」に出ていなかったものを発表します.

表を見てください. PC-1245/50/51/55では, &4000～&4020と&44E6～&4503がジャンプ・テーブルになっています.

この場合は内部ROMがコールするためバージョンによる違いはありません.

マシン語プログラムを作るときは内部ROMと外部ROMのジャンプ・テーブル(&4000～&4020と&44E～&4503)を使い, 他の外部ROMは使わない方が良いでしょう.

表　ROM内ルーチン

アドレス	機　　能	破壊レジスタ
1FB6	IXL, IYSをBレジスタの回数繰り返す.	A, B, DP, X, Y
1FBC	Aレジスタを文字コードとして文字フォントのアドレスを求めXレジスタに入れる.	A, B, DP, P, Q, X(&0B)

JR-100で4倍の拡大文字を!

●古山啓一郎

リストの10行のSの値を, 機械語を書き込むスタート・アドレスにしてRUNします. 使い方はインデックス・レジスタにV-RAM, Aレジスタに出したいキャラのV-RAMコード(アスキーコードではない. 詳しくはマニュアル参照)を入れ, スタート・アドレスをコールしてください.

BASICからだとA=USR(スタート・アドレス, $C100+Y座標*32+X座標, V-RAMコード)のようにします. また, コールするとBASICの変数A, B, C, Dの値が変わるので注意してください.

なお, リストの230～300行はデモなので, 打ち込む必要はありまっせん.

JR-100 4倍拡大文字 BASICリスト

```
10 S=$3F00
20 FORI=STOS+$96:READA$:A$="$"+A$:POKEI,
VAL(A$):NEXT
30 POKES+$76,S/256:POKES+$77,MOD(S,256)+
$86
40 DATADF,88,CE,DF,F8,4C,EC,08
50 DATA4A,26,FB,C6,04,DF,84,A6
60 DATA01,97,87,A6,00,97,86,84
70 DATAC0,0C,46,46,46,46,97,82
80 DATA96,87,84,C0,0C,46,46,46
90 DATA46,46,46,9A,82,8D,46,96
100 DATA86,84,30,0C,46,46,97,82
110 DATA96,87,84,30,0C,46,46,46
120 DATA46,9A,82,8D,30,96,86,84
130 DATA0C,97,82,96,87,84,0C,0C
140 DATA46,46,9A,82,8D,1F,96,86
150 DATA84,03,0C,49,49,97,82,96
160 DATA87,84,03,9A,82,8D,0E,DE
170 DATA88,EC,1C,DF,88,DE,84,08
180 DATA08,5A,26,99,39,CE,3F,86
190 DATA4C,08,4A,26,FC,A6,00,DE
200 DATA88,A7,00,08,DF,88,39,00
210 DATA61,73,54,7A,68,62,76,78
220 DATA67,72,63,6E,66,64,4E
230 CLS:LOCATE20,0
240 X=0:Y=0:A$="*SYMBOL*":GOSUB290
250 X=10:Y=4:A$="FOR":GOSUB290
260 X=2:Y=8:A$="PIO BOX":GOSUB290
270 X=12:Y=12:A$="BY":GOSUB290
280 X=0:Y=16:A$="K.K SOFT":GOSUB290:END
290 FORI=1TOLEN(A$):B$=MID$(A$,I,1)
300 A=USR(S,$C100+Y*32+X+(I-1)*4,ASC(B$)
-32):NEXT:RET
```

★その通りです. すみませんでした. P

X1シリーズ
Hu-BASIC＋マシン語

カラー3Dシミュレータ動くんだよ

ヒュ！

■ANT

I/O'82年10月号の「カラー3Dフライト・シミュレータ」を，X1に移植しました．3Dに興味のある方は，どうぞ，遊んでやってください．

■プログラム・インフォメーション

言語	Hu-BASIC マシン語　C800〜DE8F
面白さ	！！！
動き・操作性	→→→
サウンド	なし
編集部評	オリジナルと比較して，かなり速くなっています．離陸が爽快！（YC）

入力方法

プログラムは，BASIC＋マシン語(C800〜DE8F)です….

BASIC部分は適当なファイル名でセーブし，マシン語はモニタのMコマンド，その他の入力ツールなどを使って入力して，

SAVEM" 3Dシミュレータ M", &HC800, &HDE8F, &HC800

でセーブしてください．

遊び方

使用するキーは画面にも表示されますが，表を見てください．SHIFT＋BREAKでBASICに戻ります．そのとき，裏画面になっていることがよくありますので(カーソルが点滅していない)，CTRL＋Dとでもしてください．

プログラムについて

開発にはEDAS-X1を使用しました．私にとっては使いやすいです．

3Dパッケージ，地形データは，ほとんど変えていません．改良したところは，まず画面切り換え，そしてルーチンです．

オリジナルは，1点1点についてアドレスを計算しているので，そこをアドレス計算は始めだけにして，あとは必要に応じてXY方向にそれぞれ増減させています(変化量は1だけですから)．

それからX1の場合，上下に変化させるのは面倒なのでY方向は常に上から下へ変化するようになってます(わからない説明だ)．これによって，1回目の移植より2倍近く高速化できました．それでもまだ遅いけどね．

MZに移植された，まつだまさきさんも挑戦してみてください．

あと書き

だいぶ前に8割ぐらいできていましたが，あの「ザ・コクピット」が出て以来，ホコリをかぶっていました．が，PiO 4月号を見て完成させようと思ったわけです．

次は「ザ・コクピット」を予定しています．なんてね，冗談ですよ．では，さようなら．

表　キー操作

キー	動作
1	スピード・アップ
0	スピード・ダウン
2	ピッチ　上
,	ピッチ　下
←	バンク　左回り
→	バンク　右回り
4	ヘッド　左
5	ヘッド　右

注)角度キーだけ押すと2.8°ずつ変化，GRAPH＋角度キーで5.6°ずつ変化します．

高度が高すぎて着陸できない!?

◘参考文献

1)"カラー3Dフライト・シミュレータ", I/O, '82年10月号

2) "パソコンの互換性を探る（X1の解析)", マイコン, '83年2月号, 電波新聞社

3) "EDAS for X1", I/O, '84年6月号

リスト1　カラー3Dシミュレータ 動くんだよ　BASICリスト

```
10 '***********************
20 '* 3D          SIMULATER *
30 '*********************** ANT
40 CLEAR &HC800:WIDTH 40:INIT
50 IF MEM$(&HC800,2)=HEXCHR$("3E04") ELS
E LOADM"3D シミュレータ M"
60 GOSUB 270
70 CONSOLE0,25,31,9
80 FOR I=0 TO 1:LOCATE 31,23
90  SCREEN 0,I:RESTORE 390
100  READ A$:IF A$="***" THEN 200
110  FOR J=1 TO LEN(A$)
120   B$=MID$(A$,J,1):IF B$="*" ELSE 180
130   J=J+1:B$=MID$(A$,J,1)
140   ON VAL(B$) GOSUB150,160,170:GOTO 1
20
150    CGEN1:J=J+1:RETURN
160    CREV1:J=J+1:RETURN
170    J=J+2:PRINT#0MID$(A$,J-1,1);:CREV
:RETURN
180   PRINT B$;:CGEN:CREV
190  NEXT:GOTO 100
200 NEXT:INIT
210
220 RESTORE 240
230 FOR I=0 TO 9:READ A:POKE &HD430+I,A:
NEXT
240 DATA &H80,&HFF,0,0,&HE0,&H0B,0,0,0,0
250 CALL &HC800
260 END
270 RESTORE 330
280 FOR I=&HF0 TO &HF5
290  READ A$
300  DEFCHR$(I)=STRING$(3,HEXCHR$(A$))
310 NEXT
320 RETURN
330 DATA 0000000101010101
340 DATA 000000FF01010101
350 DATA 010101FF01010101
360 DATA 0101010100000000
370 DATA 010101FF00000000
380 DATA 0101010101010101
390 DATA "*1畴  3D      "
400 DATA "*1畴 シミュレータ "
410 DATA "*1畴          "
420 DATA "*1畴 HEAD     "
430 DATA "*1畴 *24*30*3*25   "
440 DATA "*1×┴*1円┴*1年┴*1円┴*1円"
450 DATA "*1畴          *1畴"
460 DATA "*1月┴┴┴┴┴┴┴┴*1日"
470 DATA "*1畴 SPEED   "
480 DATA "*1畴 *21 ┴┴ ┴*22"
490 DATA "*1畴 *3┬ ┬ ┬*3"
500 DATA "*1畴  ─ ┬ ¯ "
510 DATA "*1畴  ┬ ┬ ┬ "
520 DATA "*1畴  ─ ┬ 10"
530 DATA "*1畴 *3┬ ┬ ┬ "
540 DATA "*1畴 *20─ ┬ ¯ "
550 DATA "*1畴  ┬ ┬ ┬*3"
560 DATA "*1畴 0┤┴┤┴ ┌*2,"
570 DATA "*1畴   PITCH"
580 DATA "*1・┴┴┴┴┴┴┴┴*1円"
590 DATA "*1畴          *1畴"
600 DATA "*1月┴*1日┴*1年┴*1日┴*1日"
610 DATA "*1畴 *2*3*30*3*2*3   "
620 DATA "*1畴     BANK"
630 DATA "*1畴 "
640 DATA "***"
```

▶こんにちはPiO読者のみなさん！　私は〝アフトーン〟でデビューした乱数地帯です．あっそれからイラストで活躍しているKOU君は乱数地帯会員ナンバー8なんですよ!!よろしくお願いします．突然ですが，私はおニャン子の中で高井さんと河合さんが好きです．Ⓟさんは誰が好きですか？(あっ河合さんは卒業したんだ！)　P.S.1. おいKOU！PiO 5月号p.173のぐわ!!はなんだぐわ!!は？　P.S.2. 乱数地帯の目標はフリートークにのることです．（乱数地帯）

リスト2 カラー3Dシミュレータ 動くんだよ マシン語リスト

```
Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
C800 3E 04 32 EE C9 3A 36 00 B7 C0 3A 2E 00 5F 01 0E :E8
C810 1C ED 49 05 ED 78 04 0C ED 49 05 ED 48 A1 4F 3A :66
C820 2F 00 F6 EF 07 A1 47 7B FE 32 28 04 FE 92 20 02 :8C
C830 CB 80 FE 2C 28 04 FE 9F 20 02 CB 88 FE 35 28 04 :12
C840 FE 96 20 02 CB 90 FE 34 28 04 FE 95 20 02 CB 98 :87
C850 0E 02 CB 68 20 02 0E 04 21 36 D4 CB 40 20 03 7E :4E
C860 81 77 CB 48 20 03 7E 91 77 2C 7B FE 1C 20 04 7E :17
C870 81 77 7B FE 1D 20 03 7E 91 77 2C CB 50 20 03 7E :1F
C880 81 77 CB 58 20 03 7E 91 77 2C 7B FE 31 28 04 FE :C4
C890 99 20 07 7E FE 3F 28 01 34 7B FE 30 28 04 FE 8F :3A
C8A0 20 05 7E B7 28 01 35 5E 16 00 D5 D5 3A 36 D4 CD :E7
C8B0 FB D5 E3 E5 CD 6C D4 ED 5B 32 D4 19 22 32 D4 3A :6E
C8C0 38 D4 CD FB D5 E3 CD 6C D4 EB 2A 30 D4 B7 ED 52 :A8
C8D0 22 30 D4 E1 D1 CD 6C D4 D1 CD 6C D4 EB 2A 34 D4 :E0
C8E0 B7 ED 52 22 34 D4 CD 1F D6 CD BF C9 CD 25 CA 3A :2D
C8F0 FF D2 A7 F2 FB C8 FE F3 28 68 37 08 21 FE D2 11 :EF
------------------------------------------------------------
Sum  A7 2B 6D 20 F5 07 BF 9C D2 E0 59 C1 72 C1 D4 65 :EE

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
C900 05 00 01 0A 14 7E 2B 08 38 08 08 91 30 09 35 C3 :DF
C910 17 C9 08 81 30 01 34 23 77 23 23 7E D6 20 77 30 :C9
C920 03 2B 35 23 19 10 DE 3A 36 D4 21 F5 02 CD 70 C9 :EF
C930 3A 37 D4 01 3F C3 CD 99 C9 3A 38 D4 01 0F C1 CD :5B
C940 99 C9 3A 39 D4 21 F3 02 CD 76 C9 01 00 18 3E 0C :2E
C950 ED 79 0C 3A EE C9 ED 79 C6 04 E6 04 32 EE C9 C3 :29
C960 05 CB 21 70 CD 11 FA D2 01 8C 00 ED B0 C3 27 C9 :E5
C970 C6 80 1F 1F E6 3F 11 D8 FF C6 04 47 CB 38 CB 38 :A8
C980 CB 38 04 19 10 FD E6 07 47 7C 04 D6 08 10 FC 47 :12
C990 3A EE C9 80 47 4D ED 51 C9 C6 80 1F 1F E6 3F C6 :7B
C9A0 07 5F E6 07 21 EF C9 85 6F 56 7B 1F 1F 1F E6 1F :53
C9B0 81 4F 3A EE C9 88 1E 08 83 D8 47 ED 51 18 F9 D9 :39
C9C0 F3 01 03 1A 3E 0B ED 79 3D ED 79 3A EE C9 C6 3B :55
C9D0 21 04 00 47 0E E8 55 0B ED 61 0D ED 61 C2 D7 C9 :CD
C9E0 15 C2 D7 C9 D6 08 D2 D3 C9 ED 78 FB D9 C9 00 80 :45
C9F0 40 20 10 08 04 02 01 D5 D9 D1 7A D6 1C 57 E6 F8 :9F
------------------------------------------------------------
Sum  A0 70 6F 71 78 4A C4 34 0F 81 F5 0A 91 DE 73 DA :F5

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
CA00 6F 4F AA 87 C6 10 67 29 29 7B 0F 0F 0F E6 1F 81 :AC
CA10 4F 3A EE C9 47 09 44 4D 7B E6 07 21 EF C9 85 6F :56
CA20 66 16 21 D9 C9 21 90 DE DD 21 00 00 C3 5E CA 32 :E9
CA30 22 CA 23 5E 23 56 23 7A FE 1C CB 10 FE E4 3F CB :64
CA40 10 4E 23 7E FE 1C CB 10 FE E4 3F CB 10 78 0F 0F :86
CA50 E6 03 A0 7E 23 20 07 E5 CD 73 CA E1 DD 23 7E A7 :46
CA60 F2 2F CA DD E5 E1 7C B5 C0 06 04 0E 00 0D 20 FD :C1
CA70 10 F9 C9 69 67 92 CA 55 CB 30 03 EB ED 44 47 0E :C2
CA80 01 7D 93 CA CE CB 30 04 0E FF ED 44 B8 30 5F 6F :9C
CA90 7C 60 D6 E4 38 03 2F 80 47 04 7C CB 3F 08 7A D6 :A9
CAA0 1C 30 10 08 14 94 85 30 06 08 7B 81 5F 08 FE 84 :B4
CAB0 10 EB C9 CD F7 C9 AF D9 B7 28 10 3D 20 08 CB 0C :04
CAC0 30 09 03 C3 CB CA CB 04 30 01 0B CD AC CB 78 C6 :21
CAD0 08 47 F2 DD CA 79 C6 28 4F 78 CE C0 47 AF D9 08 :7B
CAE0 94 85 30 05 08 79 C3 EB CA 84 08 10 CA C9 E5 67 :C2
CAF0 68 47 04 7C CB 3F 08 7A FE 1C 30 0F 7B 81 5F 08 :77
------------------------------------------------------------
Sum  1B F6 9D 6D DF 65 65 EB 2E 77 F6 5E 47 E9 D8 C0 :70

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
CB00 94 85 30 02 14 FE 84 10 ED E1 C9 CD F7 C9 F1 FE :04
CB10 E4 38 02 3E E3 92 57 14 AF D9 B7 28 0F 78 C6 08 :F8
CB20 47 F2 2C CB 79 C6 28 4F 78 CE C0 47 CD AC CB D9 :50
CB30 79 D9 3D 20 08 CB 0C 30 09 03 C3 42 CB CB 04 30 :99
CB40 01 0B D9 AF 08 94 85 30 07 15 C8 08 3C C3 52 CB :ED
CB50 84 08 10 C5 C9 7B 95 30 03 ED 44 FE 5D 47 04 CD :11
CB60 F7 C9 78 D9 6F AF B4 CB 0C 38 08 2D C2 66 CB 67 :81
CB70 C3 AC CB 2D 28 F9 67 CD AC CB 7D 26 FF 03 D6 08 :B6
CB80 38 1B C5 CB 52 28 02 ED 61 CB F8 CB 42 28 02 ED :94
CB90 61 CB B0 CB 4A 28 02 ED 61 C1 C3 7D CB C6 08 CB :CB
CBA0 6F 26 80 2D 28 06 CB 2C 2D C2 A6 CB C5 CB 52 28 :D1
CBB0 05 ED 78 B4 ED 79 CB F8 CB 42 28 05 ED 78 B4 ED :87
CBC0 79 CB B0 CB 4A 28 05 ED 78 B4 ED 79 C1 C9 7C D6 :91
CBD0 E4 38 03 2F 80 47 04 7A FE 1C 30 04 3C 10 F9 C9 :EF
CBE0 57 CD F7 C9 78 D9 5F CD AC CB 78 C6 08 47 F2 F9 :50
CBF0 CB 79 C6 28 4F 78 CE C0 47 1D C2 E7 CB C9 00 00 :28
------------------------------------------------------------
Sum  03 52 A4 07 22 67 14 8D 02 D8 74 19 87 45 F4 78 :C9

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
CC00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
CC10 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
CC20 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
CC30 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
CC40 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
CC50 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
CC60 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
CC70 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
CC80 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
CC90 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
CCA0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
CCB0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
CCC0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
CCD0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
CCE0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
CCF0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
------------------------------------------------------------
Sum  00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
CD00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
CD10 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
CD20 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
CD30 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
CD40 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
CD50 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
CD60 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
CD70 F0 00 80 00 0C 0B C0 23 00 80 00 08 0B C3 23 00 :E3
CD80 80 00 0A 0B D5 23 00 80 00 06 0B D6 23 00 80 00 :97
CD90 06 0B D8 23 00 80 00 0C 0B D8 23 00 80 00 0C 0B :35
CDA0 C0 F0 00 80 00 0B 0B C5 25 00 8C 00 0A 0B C8 25 :BE
CDB0 00 8C 00 0A 0B CC 25 00 80 00 0B 0B CC 25 00 74 :8D
CDC0 00 0A 0B CC 25 00 74 00 0A 0B C8 25 00 80 00 0B :07
CDD0 0B C5 F0 00 80 00 0B 0B D4 25 00 84 00 0B 0B D5 :BE
CDE0 25 00 84 00 0B 0B D7 25 00 7C 00 0B 0B D7 25 00 :49
CDF0 7C 00 0B 0B D5 25 00 80 00 0B 0B D4 FF FF FF FF :F2
------------------------------------------------------------
Sum  E2 56 EC 8F 71 B5 46 24 8E 15 98 71 8E 54 A6 83 :FA

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
CE00 F0 00 90 00 10 F4 F8 23 00 70 00 10 F4 F8 23 00 :2E
CE10 70 00 10 F4 08 23 00 90 00 10 F4 08 23 00 90 00 :EE
CE20 10 F4 4A 23 00 E4 00 10 F4 9E 23 00 CE 00 10 F4 :EC
CE30 B4 23 00 90 00 10 F4 76 23 00 90 00 10 F4 F8 F0 :80
CE40 00 A0 00 10 F4 C8 25 00 B8 00 10 F4 C8 25 00 B8 :F2
CE50 00 10 F4 F0 25 00 A0 00 10 F4 F0 25 00 A0 00 10 :82
CE60 F4 C8 25 00 A0 FF E0 F4 C8 25 00 B8 FF E0 F4 C8 :94
CE70 25 00 B8 FF E0 F4 F0 25 00 A0 FF E0 F4 F0 25 00 :4D
CE80 A0 FF E0 F4 C8 F0 00 B8 00 10 F4 C8 25 00 B8 FF :8B
CE90 E0 F4 C8 F0 00 B8 00 10 F4 F0 25 00 B8 FF E0 F4 :E8
CEA0 F0 F0 00 A0 00 10 F4 F0 25 00 A0 FF E0 F4 F0 F0 :EC
CEB0 00 B0 FF E0 F4 E8 26 00 B0 FF D0 F4 E8 26 00 B6 :C8
CEC0 FF D0 F4 E8 26 00 B6 FF D6 F4 E8 26 00 B0 FF D6 :E3
CED0 F4 E8 F0 00 94 00 10 F5 10 22 00 94 00 08 F5 10 :38
CEE0 F0 00 6C 00 10 F5 10 22 00 6C 00 08 F5 10 F0 00 :FC
CEF0 94 00 10 F4 D0 22 00 94 00 08 F4 D0 F0 00 6C 00 :46
------------------------------------------------------------
Sum  24 DA C2 E6 07 7D 71 B4 56 60 0B 16 3A 62 AC F3 :61

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
CF00 10 F4 D0 22 00 6C 00 08 F4 D0 F0 00 94 00 10 F4 :B6
CF10 90 22 00 94 00 08 F4 90 F0 00 6C 00 10 F4 90 22 :E4
CF20 00 6C 00 08 F4 90 F0 00 80 00 10 F4 08 27 00 80 :1B
CF30 00 10 F4 F8 F0 00 80 00 10 F4 50 27 00 D8 00 10 :CF
CF40 F4 A8 F0 F0 00 00 10 F0 00 24 10 00 00 10 F0 00 :B0
CF50 F0 F0 00 00 10 F2 00 24 10 00 00 10 F2 00 F0 F0 :F8
CF60 00 00 10 F4 00 24 10 00 00 10 F4 00 F0 F0 00 00 :1C
CF70 10 F6 00 24 10 00 00 10 F6 00 F0 F0 00 00 10 F8 :28
CF80 00 24 10 00 00 10 F8 00 F0 F0 00 00 10 FA 00 24 :4A
CF90 10 00 00 10 FA 00 F0 F0 00 00 10 FC 00 24 10 00 :3A
CFA0 00 10 FC 00 F0 F0 00 00 10 FE 00 24 10 00 00 10 :3E
CFB0 FE 00 F0 F0 00 00 10 00 00 24 10 00 00 10 00 00 :32
CFC0 F0 F0 00 00 10 02 00 24 10 00 00 10 02 00 F0 F0 :18
CFD0 00 00 10 04 00 24 10 00 00 10 04 00 F0 F0 00 00 :3C
CFE0 10 06 00 24 10 00 00 10 06 00 F0 F0 00 00 10 08 :58
CFF0 00 24 10 00 00 10 08 00 F0 F0 00 00 10 0A 00 24 :6A
------------------------------------------------------------
Sum  A2 6E E0 E6 0E 50 94 E0 80 0A C4 3B B0 1B A0 DE :7A

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
D000 10 00 00 10 0A 00 F0 F0 00 00 10 0C 00 24 10 00 :5A
D010 00 10 0C 00 F0 F0 00 00 10 0E 00 24 10 00 00 10 :5E
D020 0E 00 F0 F0 00 00 10 10 00 24 10 00 00 10 10 00 :62
D030 F0 F0 00 00 10 F0 00 24 F0 00 00 10 10 00 F0 F2 :F6
D040 00 00 10 F0 00 24 F2 00 00 10 10 00 F0 F4 00 00 :1A
D050 10 F0 00 24 F4 00 00 10 10 00 F0 F6 00 00 10 F0 :1E
D060 00 24 F6 00 00 10 10 00 F0 F8 00 00 10 F0 00 24 :46
D070 F8 00 00 10 10 00 F0 FA 00 00 10 F0 00 24 FA 00 :20
D080 00 10 10 00 F0 FC 00 00 10 F0 00 24 FC 00 00 10 :3C
D090 10 00 F0 FE 00 00 10 F0 00 24 FE 00 00 10 10 00 :40
D0A0 F0 00 00 00 10 F0 00 24 00 00 00 10 10 00 F0 02 :26
D0B0 00 00 10 F0 00 24 02 00 00 10 10 00 F0 04 00 00 :3A
D0C0 10 F0 00 24 04 00 00 10 10 00 F0 06 00 00 10 F0 :3E
D0D0 00 24 06 00 00 10 10 00 F0 08 00 00 10 F0 00 24 :66
D0E0 08 00 00 10 10 00 F0 0A 00 00 10 F0 00 24 0A 00 :50
D0F0 00 10 10 00 F0 0C 00 00 10 F0 00 24 0C 00 00 10 :5C
------------------------------------------------------------
Sum  2E 48 28 46 12 40 04 5C 20 56 3E 74 38 64 34 4C :DA

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
D100 10 00 F0 0E 00 00 10 F0 00 24 0E 00 00 10 10 00 :60
D110 F0 10 00 00 10 F0 00 24 10 00 00 10 10 00 F0 FD :41
D120 00 00 10 F0 00 24 FD 00 00 10 10 00 F0 FF 00 00 :30
D130 10 F0 00 24 FF 00 00 10 10 00 F0 01 00 00 10 F0 :34
D140 00 24 01 00 00 10 10 00 F0 03 00 00 10 F0 00 24 :5C
D150 03 00 00 10 10 00 F0 F2 00 00 10 10 00 21 F6 00 :3C
D160 FD 10 10 00 21 FA 00 00 10 10 00 21 FC 00 FE 10 :83
D170 10 00 21 FF 00 00 10 10 00 F0 F8 99 FF 10 10 00 :F0
```

PiO PiO

▶5月号p.88のおろCさん，あなたは“笑ってやってください”シリーズを復活させるつもりですか!? CPUに半田を落とすなんて…ギャハ，ハ，ハ，思わず大爆笑してしまいました．そう言う僕もp.62で“カルシウムを強化する”と書いてしまいました．笑ってやってください． P.S. “TITANS”をプレイしたいけど相手がいない….　(PWG No.16 MORNING MINACALL)

リスト2　カラー3Dシミュレータ 動くんだよ　マシン語リスト

```
D180 21 FA 00 FE 80 10 00 21 FA CA FF 30 10 00 F0 F0 :AD
D190 00 00 10 02 00 21 F0 00 FE 80 04 80 21 F0 00 00 :36
D1A0 10 06 00 21 F0 00 FE 00 09 00 21 F0 00 00 10 0C :5B
D1B0 00 F0 10 00 00 10 03 00 21 10 00 FE 30 01 00 21 :94
D1C0 10 00 00 10 FE 80 21 10 00 FE 00 FD 00 21 10 00 :FB
D1D0 00 10 FB 00 F0 0C 00 00 10 F0 00 21 0A 00 FE 80 :B0
D1E0 F0 00 21 07 00 00 10 F0 00 21 04 80 FD 60 F0 00 :0A
D1F0 21 00 00 00 10 F0 00 21 FE 80 FF 00 F0 00 21 FD :CD
------------------------------------------------------
Sum  72 34 6E 69 AE DB 3F 68 50 20 3D 17 63 A2 33 BB :64

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
D200 00 00 10 F0 00 F0 00 80 00 10 0B 08 26 00 80 00 :39
D210 10 0B F8 F0 00 90 00 10 0B 08 25 00 90 00 10 0B :86
D220 F8 25 00 70 00 10 0B F8 25 00 70 00 10 0B 08 25 :7D
D230 00 90 00 10 0B 08 F0 00 94 00 10 0A F0 22 00 94 :F7
D240 00 08 0A F0 F0 00 6C 00 10 0A F0 22 00 6C 00 08 :FE
D250 0A F0 F0 00 94 00 10 0B 30 22 00 94 00 08 0B 30 :C2
D260 F0 00 6C 00 10 0B 30 22 00 6C 00 08 0B 30 F0 00 :68
D270 94 00 10 0B 70 22 00 94 00 08 0B 70 F0 00 6C 00 :B4
D280 10 0B 70 22 00 6C 00 08 0B 70 F0 00 60 00 10 0B :07
D290 A0 21 00 60 00 10 0B D0 21 00 48 00 10 0B D0 21 :81
D2A0 00 48 00 10 0B A0 21 00 60 00 10 0B A0 21 00 60 :C0
D2B0 FF E0 0B A0 21 00 60 FF E0 0B D0 21 00 48 FF E0 :0D
D2C0 0B D0 21 00 48 FF E0 0B A0 21 00 60 FF E0 0B A0 :D9
D2D0 F0 00 48 00 10 0B A0 21 00 48 FF E0 0B A0 F0 00 :D6
D2E0 60 00 10 0B D0 21 00 60 FF E0 0B D0 F0 00 48 00 :BE
D2F0 10 0B D0 21 00 48 FF E0 0B D0 F0 00 80 00 0C 0B :95
------------------------------------------------------
Sum  B0 E7 42 B9 63 54 B2 8C 1A 4C BD 7C 3B C5 2D 13 :66

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
D300 C0 23 00 80 00 08 0B C3 23 00 80 00 0A 0B D5 23 :E9
D310 00 80 00 06 0B D6 23 00 80 00 06 0B D8 23 00 80 :96
D320 00 0C 0B D8 23 00 80 00 0C 0B C0 F0 00 80 00 0B :E4
D330 0B C5 25 00 8C 00 0A 0B C8 25 00 8C 00 0A 0B CC :F0
D340 25 00 80 00 0B 0B CC 25 00 74 00 0A 0B CC 25 00 :26
D350 74 00 0A 0B C8 25 00 80 00 0B 0B C5 F0 00 80 00 :41
D360 0B 0B D4 25 00 84 00 0B 0B D5 25 00 84 00 0B 0B :3D
D370 D7 25 00 7C 00 0B 0B D7 25 00 7C 00 0B 0B D5 25 :16
D380 00 80 00 0B 0B D4 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF :60
D390 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF :F0
D3A0 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF :F0
D3B0 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF :F0
D3C0 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF :F0
D3D0 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF :F0
D3E0 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF :F0
D3F0 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF :F0
------------------------------------------------------
Sum  3F 1D 87 0E 91 6A 07 4D 9F 7C EA 4E 64 87 5D A2 :FD

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
D400 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF :F0
D410 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF :F0
D420 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF :F0
D430 80 FF 00 00 E0 0B 00 00 00 00 00 CE 90 DE 00 00 :A6
D440 15 00 D4 FF 00 00 15 00 D4 FF 00 00 15 00 D4 FF :B8
D450 00 40 00 00 00 00 00 00 00 40 00 00 00 00 00 00 :80
D460 00 40 86 D3 7A E0 80 10 A2 FE 81 10 06 00 CD E3 :6A
D470 D5 EB CD E3 D5 C5 44 4D CD 82 D4 C1 78 A7 FC EA :84
D480 D5 C9 21 00 00 79 0F 30 01 19 CB 1C CB 1D 0F 30 :9F
D490 01 19 CB 3C CB 1D 0F 30 01 19 CB 3C CB 1D 0F 30 :90
D4A0 01 19 CB 3C CB 1D 0F 30 01 19 CB 3C CB 1D 0F 30 :90
D4B0 01 19 CB 3C CB 1D 0F 30 01 19 CB 3C CB 1D 0F 30 :90
D4C0 01 19 78 A7 20 0E CB 25 CB 14 6C 26 00 C9 00 00 :91
D4D0 00 00 00 00 CB 3C CB 1D 0F 30 01 19 CB 3C CB 1D :37
D4E0 0F 30 01 19 CB 3C CB 1D 0F 30 01 19 CB 3C CB 1D :90
D4F0 0F 30 01 19 CB 3C CB 1D 0F 30 01 19 CB 3C CB 1D :90
------------------------------------------------------
Sum  5E F4 20 3F 0E 3F 3E 96 3C C4 ED DD AD 73 37 E0 :D3

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
D500 0F 30 01 19 CB 3C CB 1D 0F D0 19 C9 CB 1D 0F D0 :D0
D510 19 C9 06 00 CD E3 D5 EB CD E3 D5 C5 42 4B CD 24 :12
D520 D5 C3 7B D4 11 00 00 EB 29 EB A7 ED 42 30 02 09 :08
D530 1B 13 29 EB 29 EB A7 ED 42 30 02 09 1B 13 29 EB :A9
D540 29 EB A7 ED 42 30 02 09 1B 13 29 EB 29 EB A7 ED :0F
D550 42 30 02 09 1B 13 29 EB 29 EB A7 ED 42 30 02 09 :E4
D560 1B 13 29 EB 29 EB A7 ED 42 30 02 09 1B 13 29 EB :A9
D570 29 EB A7 ED 42 30 02 09 1B 13 29 EB 29 EB A7 ED :0F
D580 42 30 02 09 1B 13 29 EB 29 EB A7 ED 42 30 02 09 :E4
D590 1B 13 29 EB 29 EB A7 ED 42 30 02 09 1B 13 29 EB :A9
D5A0 29 EB A7 ED 42 30 02 09 1B 13 29 EB 29 EB A7 ED :0F
D5B0 42 30 02 09 1B 13 29 EB 29 EB A7 ED 42 30 02 09 :E4
D5C0 1B 13 29 EB 29 EB A7 ED 42 30 02 09 1B 13 29 EB :A9
D5D0 29 EB A7 ED 42 30 02 09 1B 13 29 EB C9 7C BA C0 :26
D5E0 7D BB C9 7C A7 F0 78 EE 80 47 97 95 6F 3E 00 9C :B6
D5F0 67 C9 7D 93 6F 7C 9A 67 FE 80 C9 6F 26 00 A7 F2 :A1
------------------------------------------------------
Sum  B7 C8 0E 77 BC 30 D1 E1 72 32 96 16 5A EF DE D9 :F2

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
D600 03 D6 25 29 01 90 DD 09 56 23 5E C6 40 6F 26 00 :10
D610 A7 F2 15 D6 25 29 01 90 DD 09 46 23 6E 60 C9 2A :73
D620 3A D4 22 62 D4 2A 3C D4 22 64 D4 3A 38 D4 CD FB :08
D630 D5 22 44 D4 EB 22 3E D4 3A 36 D4 CD FB D5 22 46 :77
D640 D4 EB 22 40 D4 3A 37 D4 CD FB D5 22 48 D4 EB 22 :22
D650 42 D4 2A 44 D4 EB 2A 48 D4 CD 6C D4 E5 2A 3E D4 :B7
D660 EB 2A 40 D4 CD 6C D4 EB 2A 42 D4 CD 6C D4 D1 19 :58
D670 22 50 D4 2A 44 D4 EB 2A 42 D4 CD 6C D4 E5 2A 3E :0D
D680 D4 EB 2A 40 D4 CD 6C D4 EB 2A 48 D4 CD 6C D4 D1 :19
D690 CD F2 D5 22 52 D4 2A 3E D4 EB 2A 46 D4 CD 6C D4 :54
D6A0 22 54 D4 2A 46 D4 EB 2A 42 D4 CD 6C D4 22 56 D4 :12
D6B0 2A 46 D4 EB 2A 48 D4 CD 6C D4 22 58 D4 2A 40 D4 :0E
D6C0 CD EA D5 22 5A D4 2A 3E D4 EB 2A 48 D4 CD 6C D4 :56
D6D0 E5 2A 44 D4 EB 2A 40 D4 CD 6C D4 EB 2A 42 D4 CD :55
D6E0 6C D4 D1 CD F2 D5 22 5C D4 2A 3E D4 EB 2A 42 D4 :5E
D6F0 CD 6C D4 E5 2A 44 D4 EB 2A 40 D4 CD 6C D4 EB 2A :7F
------------------------------------------------------
Sum  B4 C2 65 D6 95 3E 2D D4 A8 22 9F D1 EC C1 45 A4 :55

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
D700 48 D4 CD 6C D4 D1 19 22 5E D4 2A 44 D4 EB 2A 46 :04
D710 D4 CD 6C D4 22 60 D4 2A 62 D4 7E FE F0 20 10 CD :00
D720 B2 D7 ED 43 3E D4 ED 53 40 D4 22 42 D4 18 E8 57 :AE
D730 E6 F8 FE 20 28 06 2A 64 D4 36 FF C9 7A 08 CD B2 :8B
D740 D7 ED 43 44 D4 ED 43 4A D4 ED 53 46 D4 ED 53 4C :53
D750 D4 22 48 D4 22 4E D4 CD 5A D8 30 41 2A 64 D4 08 :30
D760 77 23 E5 ED 5B 3E D4 2A 42 D4 CD 4C D8 E1 77 23 :85
D770 E5 ED 5B 40 D4 2A 42 D4 CD 4C D8 E1 77 23 E5 ED :BF
D780 5B 44 D4 2A 48 D4 CD 4C D8 E1 77 23 E5 ED 5B 46 :98
D790 D4 2A 48 D4 CD 4C D8 E1 77 23 22 64 D4 2A 4A D4 :28
D7A0 22 3E D4 2A 4C D4 22 40 D4 2A 4E D4 22 42 D4 C3 :FB
D7B0 17 D7 23 56 23 5E E5 2A 30 D4 19 22 4A D4 E1 23 :58
D7C0 56 23 5E E5 2A 32 D4 19 22 4C D4 E1 23 56 23 5E :22
D7D0 23 22 62 D4 2A 34 D4 19 22 4E D4 ED 5B 4A D4 2A :9A
D7E0 50 D4 CD 6C D4 E5 ED 5B 4C D4 2A 56 D4 CD 6C D4 :DF
D7F0 D1 19 E5 ED 5B 4E D4 2A 5C D4 CD 6C D4 D1 19 E5 :6F
------------------------------------------------------
Sum  BD 44 74 78 88 99 46 66 50 DB 90 0E AA EB 48 C1 :21

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
D800 ED 5B 4A D4 2A 52 D4 CD 6C D4 E5 ED 5B 4C D4 2A :3A
D810 58 D4 CD 6C D4 D1 19 E5 ED 5B 4E D4 2A 5E D4 CD :9B
D820 6C D4 D1 19 E5 ED 5B 4A D4 2A 54 D4 CD 6C D4 E5 :B9
D830 ED 5B 4C D4 2A 5A D4 CD 6C D4 D1 19 E5 ED 5B 4E :32
D840 D4 2A 60 D4 CD 6C D4 D1 19 D1 C1 C9 CD 12 D5 11 :49
D850 7F 00 D5 CD 6C D4 D1 19 7D C9 06 00 CD 42 D9 38 :B7
D860 02 06 01 CD 4E D9 38 04 78 F6 02 47 CD 59 D9 38 :27
D870 04 78 F6 04 47 CD 64 D9 38 04 78 F6 08 47 0E 00 :CE
D880 ED 5B 44 D4 2A 48 D4 19 7C FE 80 38 02 0E 01 2A :2C
D890 48 D4 CD F2 D5 38 04 79 F6 02 4F ED 5B 46 D4 2A :38
D8A0 48 D4 CD F2 D5 38 04 79 F6 04 4F 2A 48 D4 19 7C :89
D8B0 FE 80 38 04 79 F6 08 4F 78 A1 C0 78 B1 37 C8 79 :FA
D8C0 B8 30 02 48 47 78 07 07 07 07 B1 01 21 00 21 DF :E0
D8D0 D8 B7 ED B1 C0 21 00 D9 09 09 5E 23 56 EB E9 1E :C2
D8E0 2D 4B 5A 4A 1A 69 49 29 16 25 24 14 12 78 68 58 :CE
D8F0 48 28 18 0F 0E 0D 0B 0A 09 08 07 06 05 04 02 01 :F1
------------------------------------------------------
Sum  77 E3 D7 AD 57 0D 9C FD EE A3 B1 B9 8A BD 96 4A :FD

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
D900 4B DB 62 DB 1D DB 6C DB 82 DB EE DB 34 DB 77 DB :29
D910 8D DB D8 DB 09 DC F3 DB 0E DC A4 DB BC DB D0 DB :79
D920 27 DB 39 DB 0E DC C8 DB 98 DB B0 DB 67 DB 3E DB :FC
D930 55 DB 22 DB EC DA 50 DB 10 DB C8 DA 0E DC 0E DC :7F
D940 0E DC ED 5B 3E D4 2A 42 D4 19 7C FE 80 C9 ED 5B :A8
D950 3E D4 2A 42 D4 CD F2 D5 C9 ED 5B 40 D4 2A 42 D4 :4B
D960 CD F2 D5 C9 ED 5B 40 D4 2A 42 D4 19 7C FE 80 C9 :D5
D970 ED 5B 3E D4 2A 44 D4 22 3E D4 ED 53 44 D4 ED 5B :70
D980 40 D4 2A 46 D4 22 40 D4 ED 53 46 D4 ED 5B 42 D4 :46
D990 2A 48 D4 22 42 D4 ED 53 48 D4 C9 DC 70 D9 2A 44 :36
D9A0 D4 22 66 D4 2A 46 D4 22 68 D4 2A 48 D4 22 6A D4 :78
D9B0 C9 CD DD D5 C0 E1 E1 E1 E5 11 5A D7 CD DD D5 28 :79
D9C0 01 E1 A7 C9 2A 3E D4 CD EA D5 22 3E D4 2A 44 D4 :90
D9D0 CD EA D5 22 44 D4 C9 2A 40 D4 CD EA D5 22 40 D4 :8F
D9E0 2A 46 D4 CD EA D5 22 46 D4 C9 CD F2 D5 3F CB 1C :8F
D9F0 CB 1D 19 C9 CD 4E D9 CD 9B D9 EB 2A 44 D4 CD B1 :AA
------------------------------------------------------
Sum  24 A2 69 38 6E FF 21 AD 58 E0 DC 28 39 C4 F6 49 :1A

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
DA00 D9 ED 5B 68 D4 2A 40 D4 CD EA D9 E5 ED 5B 6A D4 :96
DA10 2A 42 D4 CD EA D9 E5 ED 5B 66 D4 2A 3E D4 CD EA :2A
DA20 D9 D1 CD DD D5 20 0C 22 3E D4 E1 22 40 D4 ED 53 :E0
DA30 42 D4 C9 E5 CD F2 D5 E1 38 0D 22 66 D4 E1 22 68 :45
DA40 D4 ED 53 6A D4 18 BA 22 3E D4 E1 22 40 D4 ED 53 :AF
DA50 42 D4 18 AD CD C4 D9 CD F4 D9 CD C4 D9 C9 CD 59 :38
DA60 D9 CD 9B D9 EB 2A 46 D4 CD B1 D9 ED 5B 66 D4 2A :4C
DA70 3E D4 CD EA D9 E5 ED 5B 6A D4 2A 42 D4 CD EA D9 :DD
DA80 E5 ED 5B 68 D4 2A 40 D4 CD EA D9 D1 CD DD D5 20 :A7
DA90 0C 22 40 D4 E1 22 3E D4 ED 53 42 D4 C9 E5 CD F2 :1A
DAA0 D5 E1 38 0D 22 68 D4 E1 22 66 D4 ED 53 6A D4 18 :2C
DAB0 BA 22 40 D4 E1 22 3E D4 ED 53 42 D4 18 AD CD D7 :C4
DAC0 D9 CD 5E DA CD D7 D9 C9 CD 5E DA 2A 42 D4 2B 7C :10
DAD0 FE 80 D0 CD 4E D9 D0 CD 42 D9 D4 54 DA CD 64 D9 :06
DAE0 D0 CD BE DA CD 4E D9 D4 F4 D9 37 C9 CD F4 D9 2A :8E
DAF0 42 D4 2B 7C FE 80 D0 CD 64 D9 D0 CD 59 D9 D4 5E :16
------------------------------------------------------
Sum  B4 36 C2 EB 63 54 AE 76 37 42 47 26 CA FB 3D 06 :60
```

PiO PiO

▶5月号スクエアのturboくんへ．私は，PC-1245とPC-1250を持っていますが，45はRESTOREの行番号の無指定ができますが50は，行番号の無指定ができません(ERRORになる)．ちなみに私のPC-1250はVer 0です．他のバージョンではできるのではないでしょうか．また，PC-1245の配列宣言のエラーチェック強化もありますし ほとんど同じでも改良されることもあると思います．ただ無意味だとは，いいきれません．それから取り扱い説明書にグラフィックの使い方の載っているものと載っていないも

リスト2 カラー3Dシミュレータ 動くんだよ マシン語リスト

```
Add   +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
DB00  DA CD 42 D9 D0 CD 54 DA CD 64 D9 D4 BE DA 37 C9 :03
DB10  CD F4 D9 CD 59 D9 D0 CD 64 D9 D4 BE DA CD 5E DA :E4
DB20  37 C9 CD 54 DA 18 EC CD 54 DA CD 64 D9 D0 CD 59 :FA
DB30  D9 D4 5E DA CD BE DA 37 C9 CD F4 D9 18 EC CD 5E :13
DB40  DA CD 42 D9 D0 CD 4E D9 D4 F4 D9 CD 54 DA 37 C9 :22
DB50  CD BE DA 18 EC CD BE DA CD 4E D9 D0 CD 42 D9 D4 :4E
DB60  54 DA CD F4 D9 37 C9 CD 5E DA 18 EC CD 5E DA CD :A3
DB70  42 D9 D4 54 DA 37 C9 CD BE DA CD 42 D9 D4 54 DA :6C
DB80  37 C9 CD 5E DA CD 4E D9 D4 F4 D9 37 C9 CD BE DA :FF
DB90  CD 4E D9 D4 F4 D9 37 C9 CD 5E DA CD 42 D9 D0 CD :1F
DBA0  54 DA 37 C9 CD BE DA CD 42 D9 D0 CD 54 DA 37 C9 :46
DBB0  CD 5E DA CD 4E D9 D0 CD F4 D9 37 C9 CD BE DA CD :95
DBC0  4E D9 D0 CD F4 D9 37 C9 CD F4 D9 CD 54 DA 37 C9 :26
DBD0  CD 5E DA CD BE DA 37 C9 CD BE DA 3A 43 D4 A7 F8 :BF
DBE0  CD 4E D9 D4 F4 D9 CD 42 D9 D4 54 DA 37 C9 CD 5E :AA
DBF0  DA 18 E8 CD F4 D9 3A 43 D4 A7 F8 CD 59 D9 D4 5E :95
---------------------------------------------------------
Sum   DB 88 25 10 C2 26 2C 4B 29 0B BE E2 A3 3F 8B 58 :90
```

```
Add   +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
DC00  DA CD 64 D9 D4 BE DA 37 C9 CD 54 DA 18 E8 ED 5B :93
DC10  48 D4 2A 42 D4 CD F2 D5 DC 70 D9 2A 48 D4 2B 2B :B1
DC20  7C FE 80 D0 2A 44 D4 22 66 D4 2A 46 D4 22 68 D4 :0A
DC30  2A 48 D4 22 6A D4 ED 5B 3E D4 2A 66 D4 CD EA D9 :F4
DC40  E5 ED 5B 40 D4 2A 68 D4 CD EA D9 E5 ED 5B 42 D4 :7A
DC50  2A 6A D4 CD EA D9 2B 7C B5 20 0F 23 22 42 D4 E1 :BF
DC60  22 40 D4 E1 22 3E D4 C3 5A D8 7C A7 23 F2 7D DC :D1
DC70  22 42 D4 E1 22 40 D4 E1 22 3E D4 18 B9 22 6A D4 :95
DC80  E1 22 68 D4 E1 22 66 D4 18 AC 00 00 00 00 00 00 :40
DC90  00 00 FE 6D FC DC FB 4A F9 BA F8 2A F6 9B F5 0E :F1
DCA0  F3 83 F1 FA F0 73 EE EE ED 6B EB EC EA 70 E8 F7 :08
DCB0  E7 82 E6 10 E4 A2 E3 39 E1 D4 E0 74 DF 18 DD C2 :A0
DCC0  DC 71 DB 25 D9 E0 D8 A0 D7 66 D6 32 D5 05 D3 DE :4E
DCD0  D2 BE D1 A5 D0 94 CF 89 CE 86 CD 8B CC 98 CB AC :49
DCE0  CA C9 C9 ED C9 1A C8 50 C7 8E C6 D5 C6 25 C5 7D :61
DCF0  C4 DF C4 49 C3 BD C3 3A C2 C1 C2 51 C1 EB C1 8E :BE
---------------------------------------------------------
Sum   12 BE 2F 27 24 82 2C 75 54 E5 A7 E4 DA 2C 45 F4 :70
```

```
Add   +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
DD00  C1 3A C0 F1 C0 B1 C0 7B C0 4E C0 2C C0 13 C0 04 :E9
DD10  C0 00 C0 04 C0 13 C0 2C C0 4E C0 7B C0 B1 C0 F1 :AE
DD20  C1 3A C1 8E C1 EB C2 51 C2 C1 C3 3A C3 BD C4 49 :16
DD30  C4 DF C5 7D C6 25 C6 D5 C7 8E C8 50 C9 1A C9 ED :71
DD40  CA C9 CB AC CC 98 CD 8B CE 86 CF 89 D0 94 D1 A5 :4C
DD50  D2 BE D3 DE D5 05 D6 32 D7 66 D8 A0 D9 E0 DB 25 :91
DD60  DC 71 DD C2 DF 18 E0 74 E1 D4 E3 39 E4 A2 E6 10 :84
DD70  E7 82 E8 F7 EA 70 EB EC ED 6B EE EE F0 73 F1 FA :FB
DD80  F3 83 F5 0E F6 9B F8 2A F9 BA FB 4A FC DC FE 6D :67
DD90  00 00 01 92 03 23 04 B5 06 45 07 D5 09 64 0A F1 :01
DDA0  0C 7C 0E 05 0F 8C 11 11 12 94 14 13 15 8F 17 08 :E8
DDB0  18 7D 19 EF 1B 5D 1C C6 1E 2B 1F 8B 20 E7 22 3D :50
DDC0  23 8E 24 DA 26 1F 27 5F 28 99 29 CD 2A FA 2C 21 :A2
DDD0  2D 41 2E 5A 2F 6B 30 76 31 79 32 74 33 67 34 53 :A7
DDE0  35 36 36 12 36 E5 37 AF 38 71 39 2A 39 DA 3A 82 :8F
DDF0  3B 20 3B B6 3C 42 3C C5 3D 3E 3D AE 3E 14 3E 71 :32
---------------------------------------------------------
Sum   3C 6E 49 D3 5B 51 69 E9 79 95 89 57 97 29 A9 09 :24
```

```
Add   +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
DE00  3E C5 3F 0E 3F 4E 3F 84 3F B1 3F D3 3F EC 3F FB :07
DE10  40 00 3F FB 3F EC 3F D3 3F B1 3F 84 3F 4E 3F 0E :44
DE20  3E C5 3E 71 3E 14 3D AE 3D 3E 3C C5 3C 42 3B B6 :DA
DE30  3B 20 3A 82 39 DA 39 2A 38 71 37 AF 36 E5 36 12 :7F
DE40  35 36 34 53 33 67 32 74 31 79 30 76 2F 6B 2E 5A :A4
DE50  2D 41 2C 21 2A FA 29 CD 28 99 27 5F 26 1F 24 DA :5F
DE60  23 8E 22 3D 20 E7 1F 8B 1E 2B 1C C6 1B 5D 19 EF :6C
DE70  18 7D 17 08 15 8F 14 13 12 94 11 11 0F 8C 0E 05 :F5
DE80  0C 7C 0A F1 09 64 07 D5 06 45 04 B5 03 23 01 92 :89
---------------------------------------------------------
Sum   A0 A8 99 A6 90 63 89 E3 82 27 79 2C 72 F7 69 8B :91
```

☆☆☆☆☆☆COMPAC BEST 10☆☆☆☆☆☆

暑い日が続いていますがみなさんいかがすごされていますか？

それでは余計なおしゃべりはやめて，さっそく今月のBEST10です．第1位は先月の5位から一気にトップに駆けあがったPC-9801シリーズの"F-15イーグル"です．もしかして16ビット機用のゲームが1位になったのは，このBEST10初ではないでしょうか．

第2位は，3か月連続の1位をおしくも達成できなかったPC-8801mkII SR用の"走れ！スカイライン"です．このゲームのスカイラインは4ドア版ですが，そのうちに2ドアクーペ版も登場…なんてことも．

第3位はやはり先月の2位からワンランク・ダウンのPC-8801mkII FR用の"ザ・コックピット"です．

さて注目のソフトは，先月でも紹介したように"Small-Macパッケージ"と"Small-Cコンパイラ"がついに8，9位に初登場です．CP/Mの走る機種にならどのパソコンでも使えるこのユーティリティ，まだまだ上位に進出しそうです．

ではまた来月，このBEST10で．

注　メディアのDはディスク，QDはクイックディスク，Cはカセットを示します．

順位	前月号の順位	商品名	機　　種	メディア
1	5	F-15イーグル	PC-9801シリーズ	5" 2DD, 5" 2HD
2	1	走れ！スカイライン	PC-8801mkII SR	5" 2D
3	2	ザ・コックピット	PC-8801mkII FR	5" 2D
4	7	F-15イーグル	FM-77シリーズ	3.5" 2D
5	4	サグランジュL2	FM-7シリーズ	C, 5" 2D, 3.5" 2D
6	9	ザ・コックピット	PC-8801mkII SR	5" 2D
7	10	F-15イーグル	FM-7シリーズ	C, 5" 2D, 3.5" 2D
8	初登場	Small-Macパッケージ	CP/M80	5" 2D
9	初登場	Small-Cコンパイラ	CP/M80	5" 2D
10	3	ザ・コックピット	MZ-2500	3.5" 2D

秋田県　Fighting Swimmer

東京都　ちわき　まさる

神奈川県　ラーメンしょうゆ

岡山県　VIC-DAH

のがある．なんなんだー!!ということで，同機種のバージョンアップは無意味でないと思います．　(Mr.INOKOMA)

PASOPIA7
T-BASIC7

オミナス・アイランド

■桜田 衛

'85年2月号で掲載された「オミナス・アイランド」PC-8001用からの移植版です.

非常に良くできたロールプレイング・ゲームで，ぜひパソピア版もと思っていたところ，先日X1版も発表されましたので負けずに移植してみました.

■プログラム・インフォメーション

言　語	T-BASIC 7
面白さ	！！！
動き・操作性	→→→
サウンド	♪♪♪
編集部評	画面構成が80版と大差ないのが残念です．しかし，名作オミナス・アイランドの移植はパソピア・ユーザーにとっては朗報ですね．(K₃)

STORY

隣りの国に住むF.K.国王が，我国のまだ幼いながらも美しいプリンセスをさらってしまった．プリンセスに仕える勇敢な騎士のあなたは，プリンセスを救うために隣の国に潜入した.

城に忍び込んだあなたは，プリンセスの居場所を聞こうと王に剣を突きつけた.

尋ねると王は,「プ，プリンセスはオミナス島にいる．わ，わしを殺さんでくれ」と言った.

オミナス島？オミナス島といえば恐しい怪物がたくさん住んでいて，罪人が流される俗にいう「流人の島」だ.

どうやら流人は怪物のごちそうになっているらしい．そんな恐しい島にプリンセスがいるなんて….

しかし，あなたはプリンセスを救うために，勇敢にもオミナス島に向かうのだった.

ふっオレにまかせりゃこんなものよ

入力方法

プログラムはBASIC 1本のみです．長いプログラムなので正確に打ち込んでください.

それが終わったら適当なファイル名でセーブしてください.

HOW TO PLAY

プログラムをロードして，RUNします.

名前を入力するとき何文字でもかまいませんが，画面に表示されるのは4文字だけです.

地形について

道，平原，山，湖，森などがあります．移動すると，地形やパーティの人数に応じて食料が減ります.

建物は白と紫の二種類があります．紫が店です．必要に応じて商品を購入してください.

質問について

質問とは，民間人や一部の怪物に質問することで，5種類あります．ただ，最後のものについてはゲームの内容自体にかかわるものですから書かないでおきます.

1…「何か知らないか？」

相手に何かを教えてもらうコマンドです．教える内容により金を多く取られます.

2…「仲間になってくれないか？」

相手に味方になってもらうコマンドです．ずうずうしく金をもらえば仲間になるという者もいます.

3…「金をくれないか？」

相手から金を強奪するコマンドです．逆に強奪されることもあります.

4…「私に力を与えてくれないか？」

相手から攻撃力や耐久力をもらうコマンドです.

表　キー操作

キー	内　容
8	北に進む
6	東に進む
4	西に進む
2	南に進む
F	戦闘する
Q	質問する
A	怪物や民間人から去る
G	物を拾う
S	キャラクタのセーブ
R	休む．食料が減る代りに耐久力が増える

プログラムについて

マップやキャラクタ表示は，PC-8001版と同じで全部グラフィック文字です．パソピアのグラフィックを生かせなかったのが残念です．サウンドもあまり活用できず，次回作の課題にしたいと思います.

◘参考文献

1)志田文彦："オミノウス・アイランド", PiO,'85年2月号

2)増村　均："オミナス・アイランド", PiO,'86年2月号

PiO

オミナス・アイランド　BASICリスト

```
10 ' ─────────────────
20 '    * * OMINOUS ISLAND VER 1.1 * *
30 ' FOR TOSHIBA PASOPIA 7
40 '  COPYRIGHT(C) BY MAMORU.SAKURADA
50 '     1986.4.6.SUN.
60 ' ─────────────────
70 WIDTH 40:CONSOLE 16,9,0,8:DEFINT A-Z:
CLS:RANDOMIZE TIME/3
80 COLOR 7:LOCATE 10,10:PRINT"Wait a mom
ent !"
90 DIM A(19,19),C(19,19),Z1(13,25),NO(25
),L$(14),FH(14),FG(13),FR(13),NB$(13),Z(
13),MO(13),W(13)
100 RESTORE 1110:FOR T=1 TO 19:FOR I=1 T
O 19:READ A(I,T):NEXT I,T
110 RESTORE 2220:FOR T=1 TO 19:FOR I=1 T
O 19:READ C(I,T):NEXT I,T
120 S=(INT(RND(1)*12)+1)*2:D=(INT(RND(1)
*12)+1)*2:K=2:KL=1:Q(1)=1:GO=100:FO=100:
DZ=0:MP=0:CG=0:O=0:QG=0:BV=0:TY=0:Z3=0:X
Z=0:NP=0:YU=0:GF=0:CX=0:A6=RND(1)*14+1:B
6=RND(1)*14+1
130 FOR I=2 TO 7:NA$(I)="    ":FJ(I)=0:F
R(I)=0:NO(I)=0:ST(I)=0:DU(I)=0:EX(I)=0:A
P$(I)="";:Q(I)=0:NEXT:FOR I=1 TO 5:XZ(I)
=0:QX(I)=0:NEXT:LOCATE 0,0
140 AP$(1)="    ":NO(1)=0:FR(1)=0:FJ(1)=
0:ST(1)=5+INT(RND(1)*15):DU(1)=70+INT(RN
D(1)*40)+1:EX(1)=0:P=0
150 GOSUB 3740:CLS
```

PiO PiO

▶私は情けないことについ最近まで計算機とプッシュホンのボタンの配置が違っているという事を知らなかったのです．でも，どうして計算機は上から⑦⑧⑨，④⑤⑥，①②③ってなっていてプッシュホンは①②③，④⑤⑥，⑦⑧⑨となっているんでしょうか？誰か教えてください.：涉岐あぷねさん，ラーメンしょうゆさん，5月号ではどうもありがとう.

(「おのれのくだらん夢に人を巻き込むなっ！」「ごめんよォ！」は誰と誰のセリフでしょう？の，ぴぃえす)

```
160 PRINT"DATA ヲ LOAD シマスカ ?[Y/N]":WIDTH 40
170 IN$=INKEY$:IF IN$="" THEN 170
180 IF IN$="Y" OR IN$="y" THEN 200
190 IF IN$="N" OR IN$="n" THEN 210 ELSE 170
200 GOSUB 1060:GOTO 220
210 INPUT"What's your name ";NA$(1)
220 CLS
230 LOCATE 0,0:PRINT"┌──────────────────────────────────────┐";
240 PRINT"│                                      │";
250 PRINT"├──────────────────────────────────────┤";
260 PRINT"│          │NO.│NAME│STR│DUR│EXP│PROPE│";
270 PRINT"│          ├───┼────┼───┼───┼───┼─────┤";
280 FOR I=5 TO 10:LOCATE 0,I:PRINT"│":NEXT:GOSUB 1340:LOCATE 0,11
290 PRINT"│          └───┴────┴───┴───┴───┴─────┤";
300 PRINT"│                         │            │";
310 PRINT"├──────────────────────────────────────┤";
320 PRINT"│                                      │";
330 PRINT"└──────────────────────────────────────┘";:GOSUB 1420:GOSUB 1450
340 LOCATE 0,17:PRINT"      ****** OMINOUS ISLAID *****":FOR I=0 TO 500:BEEP:NEXT:PRINT
350 PRINT"For TOSHIBA PASOPIA 7":FOR I=0 TO 5000:NEXT:PRINT
360 PRINT"Now start your roll playing !"
370 PRINT:PRINT"GOOD LUCK !!"
380 IF K=2 THEN 550
390 GOSUB 3720
400 LOCATE 0,24:PRINT"Command ? ";:I$=INKEY$
410 IF I$="6" THEN PRINT"East  ":GOSUB 1300:GOSUB 4960:S=S+2:GOTO 550
420 IF I$="4" THEN PRINT"West  ":GOSUB 1300:GOSUB 4960:S=S-2:GOTO 550
430 IF I$="8" THEN PRINT"Norse":GOSUB 1300:GOSUB 4960:D=D-2:GOTO 550
440 IF I$="2" THEN PRINT"Souse":GOSUB 1300:GOSUB 4960:D=D+2:GOTO 550
450 IF I$="A" OR I$="a" THEN PRINT"Away ":PLAY"O5L8C":GOSUB 3750:GOSUB 3730
460 IF I$="B" OR I$="b" THEN PRINT"Buy ":PLAY"O5L8C":GOSUB 3830:GOSUB 3730
470 IF I$="F" OR I$="f" THEN PRINT"Fight":PLAY"O5L8C":GOSUB 730:GOSUB 3730
480 IF I$="G" OR I$="g" THEN PRINT"Get ":PLAY"O5L8C":GOSUB 4720:GOSUB 3730
490 IF I$="S" OR I$="s" THEN PRINT"Save ":PLAY"O5L8C":GOSUB 970:GOSUB 3730
500 IF I$="R" OR I$="r" THEN PRINT"Rest ":PLAY"O5L8C":GOSUB 2930:GOTO 530
510 IF I$="Q" OR I$="q" THEN PRINT"Question ":PLAY"O5L8C":GOSUB 1520:GOSUB 3720
520 GOTO 400
530 IF ZO=0 THEN 520
540 ZO=0:GOTO 630
550 IF S>28 THEN S=28 ELSE IF S<0 THEN S=0 ELSE IF D>28 THEN D=28 ELSE IF D<0 THEN D=0
560 FOR U=1 TO 10
570 FOR I=1 TO 10
580 GF=C(INT((I+S)/2+.5),INT((U+D)/2+.5))
590 IF GF=3 OR GF=7 THEN IF (I MOD 2)=1 AND (U MOD 2)=1 THEN 610 ELSE IF GF=3 OR GF=7 THEN 620
600 COLOR GF:LOCATE I,U+2:PRINT CHR$(A(INT((I+S)/2+.5),INT((U+D)/2+.5))):GOTO 620
610 COLOR GF:LOCATE I,U+2:PRINT"▲":LOCATE I,U+3:PRINT"凵"
620 NEXT I:NEXT U:GOSUB 3720
630 ON C(INT(S/2+3.5),INT(D/2+3.5)) GOTO 650,660,670,680,690,700,710
640 K=1:COLOR 7:LOCATE 26,1:PRINT"x=";S/2+1;"y=";D/2+1:GOSUB 3200:GOTO 400
650 ZM$="ヘイゲン":GOSUB 5290:Z3=2:GOSUB 5280:YU=17:GOSUB 3060:GOTO 720
660 ZM$="タカイ ヤマ":GOSUB 5290:Z3=4:GOSUB 5280:YU=12:GOSUB 3020:GOTO 720
670 ZM$="ミセ":GOSUB 5290:Z3=0:GOSUB 5280:YU=25:GOTO 720
680 ZM$="モリ":GOSUB 5290:Z3=3:GOSUB 5280:YU=14:GOSUB 2900:GOTO 720
690 ZM$="ミズウミ":GOSUB 5290:Z3=6:GOSUB 5280:YU=15:GOSUB 3010:GOTO 720
700 ZM$="ミチ":GOSUB 5290:Z3=1:GOSUB 5280:YU=22:GOSUB 3070:GOTO 720
710 ZM$="イエ":GOSUB 5290:Z3=1:GOSUB 4850:YU=27
720 GOTO 640
730 '! ──────── FIGHT ────────
740 IF P<6 THEN GOSUB 4680:PRINT"ヘッ ?":RETURN
750 IF P=17 THEN GOSUB 4680:PRINT"オノレ ワカゾウメガ ･･･"
760 IF P=13 AND C3=0 THEN GOSUB 4680:PRINT"コシャクナ ヤツメ クラエ !":C3=1:GOSUB 900 ELSE IF P=13 AND C3=1 THEN GOSUB 900
770 I=1
780 V1=1
790 IF V1<>NO(V1) THEN GOTO 850
800 V1=V1+1:IF V1<=CS THEN 790
810 GOSUB 4960:PRINT"Win アナタハ カチマシタ":GOSUB 5300:GOSUB 3740:GO=GO+MO(P-5)*CS:FOR JK=1 TO KL:ST(JK)=ST(JK)+FG(P-5)*CS/50:DU(JK)=DU(JK)+Z(P-5)*CS/25:EX(JK)=EX(JK)+Z(P-5)*CS/30:NEXT JK:V1=1:GOSUB 4680:GOSUB 1450:GOSUB 1340
820 IF P=13 THEN GOTO 2990
830 IF P>12 AND P<18 THEN R4=5:XZ(P-12)=1 ELSE R4=RND(1)*(P*3-CS)+1
840 IF R4<8 THEN GOSUB 3720:GOSUB 4700:PG=P:XX(1)=1:XX(2)=0:P=0:RETURN ELSE P=0:RETURN
850 AT=RND(1)*(ST(I)+FJ(I))*(EX(I)/1500+2):IF AT<ST(I)*(EX(I)/999+1) THEN GOSUB 4680:PRINT NA$(I);"ガ コウゲキ シッパイ シタ":GOTO 880
860 GOSUB 4680:PRINT LEFT$(NA$(I),4);"ガ";NB$(P-5);V1;" ニ";AT-ST(I);"ノ ダメージヲ アタエタ":Z1(P-5,V1)=Z1(P-5,V1)-(AT-ST(I)):EX(I)=EX(I)+EX(I)/450+1:ST(I)=ST(I)+W(P-5)/100
870 IF Z1(P-5,V1)<0 THEN NO(V1)=V1:GOSUB 4680:PRINT NB$(P-5);V1;"ヲ タオシタ !":IF V1=CS THEN 810
880 I=I+1:IF I<=KL THEN 780
890 IF P=13 THEN RETURN  ELSE GOSUB 900:RETURN
900 I2=1
910 IF I2=NO(I2) THEN I2=I2+1:IF I2<=CS THEN 910
920 V2=RND(1)*KL:IF V2=0 THEN V2=1
930 BT=RND(1)*W(P-5)*(P/12+1.5)+1:IF BT-FR(V2)<W(P-5)*(W(P-5)/500+1) THEN COLOR 2:GOSUB 4680:PRINT NB$(P-5);I2;"ガ コウゲキ シッパイ!":GOTO 950
940 COLOR 2:GOSUB 4680:PRINT NB$(P-5);I2;"ガ";LEFT$(NA$(V2),4);" ニ";BT-(W(P-5)+FR(V2));"ノ ダメージ ヲ アタエタ":DU(V2)=DU(V2)-(BT-W(P-5)-FR(V2)):GOTO 960
950 I2=I2+1:IF I2<=CS THEN 910 ELSE COLOR 7:RETURN
960 COLOR 7:GOSUB 1340:GOSUB 1480:I2=I2+1:IF I2<=CS THEN 910 ELSE RETURN
970 GOSUB 4680:PRINT"Save シマスカ ? [Y/N]"
980 IN$=INKEY$:IF IN$="" THEN 980
990 IF IN$="Y" OR IN$="y" THEN 1010
1000 IF IN$="N" OR IN$="n" THEN RETURN ELSE 990
1010 PRINT"カセットノ ヨウイガ デキタラ RETURN キー ヲ オシテクダサイ"
1020 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 1020
1030 FOR I=1 TO 6:PRINT#-1,NA$(I);",";ST(I);",";DU(I);",";EX(I);",";FJ(I);",";FR(I);",";AP$(I):NEXT:PRINT#-1,GO;",";FO;",";A6;",";B6;",";S3
1040 PRINT#-1,XZ(1);",";XZ(2);",";XZ(3);",";XZ(4);",";XZ(5);",";Q(2);",";Q(3);",";Q(4);",";Q(5)
1050 PRINT#-1,S;",";D;",";QX(1);",";QX(2);",";QX(3);",";CG;",";KL:GOSUB 4680:PRINT"OK.":RETURN
1060 PRINT"カセットノ ヨウイガ デキタラ RETURN キー ヲ オシテクダサイ"
1070 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 1070
1080 FOR I=1 TO 6:INPUT#-1,NA$(I),ST(I),DU(I),EX(I),FJ(I),FR(I),AP$(I):NEXT:INPUT#-1,GO,FO,A6,B6,S3
1090 INPUT#-1,XZ(1),XZ(2),XZ(3),XZ(4),XZ(5),Q(2),Q(3),Q(4),Q(5)
1100 INPUT#-1,S,D,QX(1),QX(2),QX(3),CG,KL:GOSUB 4680:PRINT"OK.":RETURN
1110 DATA 126,126,126,126,126,126,126,126,126,126,126,126,126,126,126,126,126,126,126
1120 DATA 126,126,126,126,126,126,126,126,126,126,126,126,126,126,126,126,126,126,126
1130 DATA 126,126,42,42,135,135,135,135,135,135,135,42,135,42,42,42,229,126,126
1140 DATA 126,126,42,94,135,58,229,58,42,42,42,135,135,135,231,231,231,126,126
1150 DATA 126,126,42,94,135,135,135,135,135,135,135,135,231,231,231,42,42,126,126
1160 DATA 126,126,135,135,135,135,135,94,94,42,231,231,231,42,135,42,94,126,126
1170 DATA 126,126,58,94,94,135,94,229,42,231,231,42,42,42,135,42,229,126,126
1180 DATA 126,126,58,42,94,135,94,94,42,231,42,58,58,58,135,135,135,126,126
1190 DATA 126,126,229,94,94,135,94,229,231,231,42,42,42,42,135,42,42,126,126
1200 DATA 126,126,58,42,94,231,231,231,231,42,58,135,135,135,135,94,94,126,126
1210 DATA 126,126,58,42,231,231,231,229,58,229,42,135,42,42,135,94,94,126,126
1220 DATA 126,126,231,94,231,231,231,58,58,135,135,135,135,42,135,94,42,126,126
1230 DATA 126,126,42,231,231,231,229,58,58,58,135,42,135,42,135,94,42,126,126
1240 DATA 126,126,94,42,231,231,135,135,135,135,135,58,135,58,135,94,94,126,126
1250 DATA 126,126,94,94,94,229,94,42,42,135,42,42,135,42,42,42,58,126,126
1260 DATA 126,126,94,94,94,94,94,135,135,135,135,135,135,42,42,229,58,126,126
1270 DATA 126,126,94,94,94,94,94,135,42,58,58,58,42,58,42,42,58,126,126
1280 DATA 126,126,126,126,126,126,126,126,126,126,126,126,126,126,126,126,126,126,126
1290 DATA 126,126,126,126,126,126,126,126,126,126,126,126,126,126,126,126,126,126,126
1300 IF P=17 THEN P=0:GOTO 1320
1310 IF P>5 THEN A7=1:GOSUB 900:P=0
1320 PLAY"O5L8C"
1330 LOCATE 2,14:PRINT"                                    ":RETURN
1340 FOR I=1 TO KL
1350 IF ST(I)>999 THEN ST(I)=999
1360 IF DU(I)>999 THEN DU(I)=999
1370 IF DU(I)<-99 THEN DU(I)=-99
1380 IF EX(I)>999 THEN EX(I)=999
1390 NEXT I
1400 FOR I=5 TO KL+4:LOCATE 11,I:PRINT USING"│NO#│&  &│###│###│###│&   &│";I-4;NA$(I-4);ST(I-4);DU(I-4);EX(I-4);AP$(I-4):NEXT
1410 FOR I=KL+5 TO 10:LOCATE 11,I:PRINT"│───│────│───│───│───│─────│":NEXT:LOCATE 11,11:PRINT"└───┴────┴───┴───┴───┴─────┘":RETURN
1420 GO=GO-DZ:IF GO<0 THEN 3730:PRINT"カネガ ネェー ヤツ ニ ヨウ ハ ネー シャシ !":IF CQ=1 THEN GOSUB 5300 ELSE 1430 ELSE GOSUB 4680
1430 CQ=0:RETURN
1440 IF FO<0 THEN GOSUB 4680:PRINT"メシ ガ ナクナッチマッタヨー !":GOSUB 3730:FO=0:FOR I=1 TO KL:DU(I)=DU(I)-10:NEXT:GOSUB 1340:RETURN ELSE RETURN
1450 IF GO>20000 THEN GO=20000
1460 IF FO>20000 THEN FO=20000
1470 LOCATE 13,12:PRINT"GOLD =";GO:LOCATE 26,12:PRINT"FOOD =";FO
1480 I=1
1490 IF DU(I)<0 THEN GOSUB 3730:PRINT NA$(I);"ハ シンデシマッタ":FOR L=1 TO 500:BEEP:NEXT L:IF FI=1 OR I=CG THEN CLS:LOCATE 10,10:PRINT"GAME OVER":GOTO 2080 ELSE GOSUB 2080:GOTO 1480
1500 I=I+1:IF I<=KL THEN 1490
1510 RETURN
1520 '! ──────── Question ────────
1530 IF P>7 OR P=0 THEN PRINT"ヘッ ?":RETURN
1540 FOR I=1 TO 300:NEXT:INPUT"NO...";Q2:IF Q2<1 THEN 1540
1550 IF Q(Q2)=0 THEN GOSUB 3730:PRINT"アナタハ ソノ Question Number ヲ モッテイナイ !":RETURN
1560 ON Q2 GOTO 1570,1840,2410,2540,2710
1570 PRINT"ナニカ シラナイカ ?":ON P GOTO 1580,1590,1600,1610,1620,1630,1640
1580 GB=6:GOTO 1650
1590 GB=4:GOTO 1650
1600 GB=12:GOTO 1650
1610 GB=9:GOTO 1650
1620 GB=8:GOTO 1650
1630 GB=4:GOTO 1650
1640 GB=4
1650 R3=RND(1)*GB+1:ON R3 GOTO 1660,1660,1670,1680,1690,1690,1700,1700,1710,1710,1720
1660 DZ=1:GOSUB 1420:IF GO>=0 THEN PRINT"ワシャ ナンニモ シランネ":GOSUB 2050:GOTO 1830 ELSE GOSUB 2060:GOTO 1830
1670 DZ=3:GOSUB 1420:IF GO>=0 THEN PRINT"コトバ ガ ツウジン":GOSUB 2050:GOTO 1830 ELSE GOSUB 2060:GOTO 1830
1680 DZ=5:GOSUB 1420:IF GO>=0 THEN RESTORE 4970:GOSUB 5130:GOSUB 3730:GOSUB 2050:GOTO 1830 ELSE GOSUB 2060:GOTO 1830
1690 DZ=10:GOSUB 1420:IF GO>=0 THEN RESTORE 4980:GOSUB 5130:GOSUB 5130:GOSUB 3730:GOSUB 2050:GOTO 1830 ELSE GOSUB 2060:GOTO 1830
1700 DZ=20:GOSUB 1420:IF GO>=0 THEN RESTORE 4990:GOSUB 5130:GOSUB 5130:GOSUB 5130:GOSUB 3730:GOSUB 2050:GOTO 1830 ELSE GOSUB 2060:GOTO 1830
1710 DZ=30:GOSUB 1420:IF GO>=0 THEN RESTORE 5000:GOSUB 5130:GOSUB 3730:GOSUB 2050:GOTO 1830 ELSE GOSUB 2060:GOTO 1830
1720 RA=INT(RND(1)*6)+1:ON RA GOTO 1730,1740,1750,1760,1770,1780
1730 DZ=50:GOSUB 1420:IF GO>=0 THEN RESTORE 5010:GOSUB 5130:GOSUB 5130:GOSUB 3730:GOSUB 2050:GOTO 1830 ELSE GOSUB 2060:GOTO 1830
1740 DZ=60:GOSUB 1420:IF GO>=0 THEN RESTORE 5020:GOSUB 5130:GOSUB 5130:GOSUB 3730:GOSUB 2050:GOTO 1830 ELSE GOSUB 2060:GOTO 1830
1750 DZ=100:GOSUB 1420:IF GO>=0 THEN RESTORE 5040:GOSUB 5130:GOSUB 3730:GOSUB 2050:GOTO 1830 ELSE GOSUB 2060:GOTO 1830
1760 DZ=150:GOSUB 1420:IF GO>=0 THEN RESTORE 5050:GOSUB 5130:GOSUB 5130:GOSUB 3730:GOSUB 2050:GOTO 1830 ELSE GOSUB 2060:GOTO 1830
1770 DZ=180:GOSUB 1420:IF GO>=0 THEN RESTORE 5060:GOSUB 5130:GOSUB 5130:GOSUB 3730:GOSUB 2050:GOTO 1830 ELSE GOSUB 2060:
```

pio pio

▶あーびっくりした．5月号に載せていただいた針土竜です．パーフェクトテクニック・カリ城を読んでいて，ふと下に目をやるとどっかで見たような文が…．よーく見ると自分のハガキ．いやーほんっとびっくりしました．実は自分の文が雑誌に載るのは始めてなんです(同人誌ならあるが)．とゆー訳でみなさんこれからヨロシク．　P.S. アップルペアさん復活おめでとうございます．
（初掲載ネタで釣ろうとする針土　竜）

```
GOTO 1830
1780 PRINT"コノ クスリ ヲ カワンカ ･･･¥ 300 ? カウナラ
 [Y] Key ヲ オセ"
1790 IF INKEY$="Y" OR INKEY$="y" THEN DZ
=300:GOSUB 1420:IF GO>=0 THEN PRINT"マイト゛
アリ";DU=(1)=DU(1)+200:GOSUB 2050:GOSUB 13
40:GOTO 1820 ELSE GOSUB 2060:GOTO 1820
1800 IF INKEY$="N" OR INKEY$="n" THEN GO
=GO-50:IF GO<0 THEN GO=0:GOSUB 1450 ELSE
 GOSUB 1450 ELSE 1790
1810 GOSUB 4680:PRINT"ケッ ケチヤロウ"
1820 P=0:GOSUB 5300
1830 RETURN
1840 P(KL)=P:PRINT"ナカマニ ナッテクレナイカ":ON P G
OTO 1850,1860,1870,1880,1890,1900,1910
1850 R3=RND(1)*7+1:DA$="ムラヒ゛ト":GOTO 1920
1860 R3=RND(1)*3+1:DA$="コト゛モ":GOTO 1920
1870 R3=RND(1)*4+1:DA$="ショウニン":GOTO 1920
1880 R3=RND(1)*2+1:DA$="シンフ゜":GOTO 1920
1890 R3=RND(1)*5+1:DA$="チョウニン":GOTO 1920
1900 R3=1:DA$="トウソ゛ク":GOTO 1920
1910 R3=1:DA$="E.T."
1920 ON R3 GOTO 1930,1930,1970,2020,1950
,1940,2020
1930 RA=RND(1)*15+1:ON RA GOTO 1940,1940
,1950,1950,1960,1950,1940,1950,1960,1950
,1950,1940,1950,1970
1940 PRINT"イヤダ゛":FE=0:GOTO 2030
1950 PRINT"ワタシハ イソカ゛シイ !":FE=0:GOTO 2030
1960 PRINT"ウルセェーナァ !":FE=0:GOTO 2030
1970 DZ=100:PRINT"¥ 100 ハラウナラ ナッテモ イイセ゛"
:GOSUB 1420
1980 IF GO>=0 THEN PRINT"ナカマニ シマスカ ? [Y/
N]" ELSE FE=0:GOSUB 2060:GOTO 2030
1990 IF IN$="Y" OR IN$="y" THEN FE=1:KL=
KL+1:GOSUB 2050:GOSUB 3730:GOTO 2030
2000 IN$=INKEY$:IF IN$="" THEN 2000
2010 IF IN$="N" OR IN$="n" THEN FE=0:PRI
NT"セッカク ナカマニ ナッテヤロウト オモッタノニ":GOSUB 2060:
GOTO 2030 ELSE 1990
2020 PRINT"イイダ゛ロウ ":KL=KL+1:FE=1
2030 IF FE=1 THEN GOSUB 4420
2040 P=0:GOSUB 5300:RETURN
2050 GOSUB 1450:DZ=0:RETURN
2060 GO=GO+DZ:GOSUB 1450:DZ=0:RETURN
2070 FOR MH=I TO 6:NA$(MH)=NA$(MH+1):ST(
MH)=ST(MH+1):DU(MH)=DU(MH+1):EX(MH)=EX(M
H+1):AP$(MH)=AP$(MH+1):FJ(MH)=FJ(MH+1):F
R(MH)=FR(MH+1):NEXT:KL=KL-1:GOSUB 1340:R
ETURN
2080 PRINT"オワリニシマスカ･･? [Y/N]"
2090 IN$=INKEY$:IF IN$="N" OR IN$="n"THE
N 120 ELSE IF IN$="Y" OR IN$="y" THEN PR
INT"コノタヒ゛ノ ゴ゛アイヨウ アリカ゛トウ ゴ゛ザ゛イマシタ":FOR I
=0 TO 10000:NEXT:CONSOLE 0,25,0,8:CLS:EN
D ELSE 2090
2100 GOSUB 3730:PRINT"ダ゛レカ゛ カイマスカ ?"
2110 INPUT"NO...";BV:IF BV<1 OR BV>KL TH
EN 2110
2120 AP$(BV)=AR$:GOSUB 1340
2130 ON AR GOTO 2140,2150,2160,2170,2180
,2190,2200,2210
2140 FJ(BV)=5:RETURN
2150 FJ(BV)=10:RETURN
2160 FJ(BV)=20:RETURN
2170 FJ(BV)=30:RETURN
2180 FJ(BV)=100:RETURN
2190 FR(BV)=10:RETURN
2200 FR(BV)=30:RETURN
2210 FR(BV)=50:RETURN
2220 DATA 5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,
5,5,5,5
2230 DATA 5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,
5,5,5,5
2240 DATA 5,5,4,4,6,6,6,6,6,6,6,4,6,4,4,
4,3,5,5
2250 DATA 5,5,4,2,6,1,7,1,4,4,4,6,6,6,5,
5,5,5,5
2260 DATA 5,5,4,2,6,6,6,6,6,6,6,6,5,5,5,
4,4,5,5
2270 DATA 5,5,6,6,6,6,6,2,2,4,5,5,5,4,6,
4,2,5,5
2280 DATA 5,5,1,2,2,6,2,3,4,5,5,4,4,4,6,
4,7,5,5
2290 DATA 5,5,1,4,2,6,2,2,4,5,4,1,1,1,6,
6,6,5,5
2300 DATA 5,5,7,2,2,6,2,3,5,5,4,4,4,4,6,
4,4,5,5
2310 DATA 5,5,1,4,2,5,5,5,5,4,1,6,6,6,6,
2,2,5,5
2320 DATA 5,5,1,4,5,5,5,3,1,3,4,6,4,4,6,
2,2,5,5
2330 DATA 5,5,5,2,5,5,5,1,1,6,6,6,6,4,6,
2,4,5,5
2340 DATA 5,5,4,5,5,5,3,1,1,1,6,4,6,4,6,
2,4,5,5
2350 DATA 5,5,2,4,5,5,6,6,6,6,6,1,6,1,6,
2,2,5,5
2360 DATA 5,5,2,2,2,7,2,4,4,6,4,4,6,4,4,
4,1,5,5
2370 DATA 5,5,2,2,2,2,2,6,6,6,6,6,6,4,4,
7,1,5,5
2380 DATA 5,5,2,2,2,2,2,6,4,1,1,1,4,1,4,
4,1,5,5
2390 DATA 5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,
5,5,5,5
2400 DATA 5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,
5,5,5,5
2410 PRINT"カネ ヲ クレナイカ ?":ON P GOTO 2420,
2430,2440,2450,2460,2470,2470
2420 R3=RND(1)*3+1:GOTO 2480
2430 R3=RND(1)*2+1:GOTO 2480
2440 R3=RND(1)*5+1:GOTO 2480
2450 R3=RND(1)*4+1:GOTO 2480
2460 R3=RND(1)*6+1:GOTO 2480
2470 R3=RND(1)*2+1
2480 ON R3 GOTO 2490,2500,2500,2520,2510
,2520
2490 PRINT"オマエニ ヤル カネ ナド゛ ナイ":GOTO 2530
2500 PRINT"¥ 10     ヤロウ":GO=GO+10:GOTO 25
30
2510 PRINT"¥ 200    ヤロウ":GO=GO+200:GOTO 2
530
2520 PRINT"¥ 100    ヨコセ":GO=GO-100:IF GO<
0 THEN PRINT"ケッ ビ゛ンボ゛ー ヤロー !":GO=0
2530 P=0:GOSUB 5300:GOSUB 1450:RETURN
2540 PRINT"ワタシニ チカラ ヲ アタエテ クレナイカ ?":ON P
 GOTO 2550,2560,2570,2580,2590,2600,2610
2550 R3=RND(1)*6+1:GOTO 2620
2560 R3=RND(1)*3+1:GOTO 2620
2570 R3=RND(1)*7+1:GOTO 2620
2580 R3=RND(1)*10+1:GOTO 2620
2590 R3=RND(1)*6+1:GOTO 2620
2600 R3=RND(1)*2+1:GOTO 2620
2610 R3=1
2620 ON R3 GOTO 2630,2640,2630,2640,2650
,2630,2660,2630,2670,2680
2630 PRINT"ヘッ ? ナンカ イッタ ?":GOTO 2700
2640 PRINT"ミンナニ タイキュウリョク ヲ 5ズ゛ツ アタエヨウ":F
OR I=1 TO KL:DU(I)=DU(I)+5:NEXT:GOTO 269
0
2650 PRINT"ミンナニ コウゲ゛キリョク ヲ 5ズ゛ツ アタエヨウ":F
OR I=1 TO KL:ST(I)=ST(I)+5:NEXT:GOTO 269
0
2660 PRINT"NO1 サン ニ コウゲ゛キリョク ヲ 10 アタエヨウ"
:ST(1)=ST(1)+10:GOTO 2690
2670 PRINT"ミンナニ タイキュウリョク・コウゲ゛キリョク ヲ 10ズ゛
ツ アタエヨウ":FOR I=1 TO KL:DU(I)=DU(I)+10:ST
(I)=ST(I)+10:NEXT:GOTO 2690
2680 PRINT"NO1 サン ニ タイキュウリョク ヲ アタエヨウ":DU'
(1)=DU(1)+INT(RND(1)*30)+1
2690 GOSUB 1340
2700 P=0:GOSUB 5300:RETURN
2710 PRINT"GOD ヲ シッテルカ ?":ON P GOTO 2720
,2730,2740,2750,2760,2770,2780
2720 GB=5:GOTO 2790
2730 GB=2:GOTO 2790
2740 GB=7:GOTO 2790
2750 GB=12:GOTO 2790
2760 GB=5:GOTO 2790
2770 GB=2:GOTO 2790
2780 GB=2
2790 R3=RND(1)*GB+1:ON R3 GOTO 2800,2810
,2810,2820,2820,2830,2840,2840,2840,2810
,2810,2850
2800 DZ=15:GOSUB 1420:IF GO>=0 THEN PRIN
T"GOD ? ･･ GOTO ナラ シッテルゼ゛":GOSUB 2050:GO
TO 2890 ELSE GOSUB 2060:GOTO 2890
2810 DZ=45:GOSUB 1420:IF GO>=0 THEN REST
ORE 5120:GOSUB 5130:GOSUB 5130:GOSUB 373
0:GOSUB 2050:GOTO 2890 ELSE GOSUB 2060:G
OTO 2890
2820 DZ=90:GOSUB 1420:IF GO>=0 THEN PRIN
T"I don't know !!...":GOSUB 2050:GOTO 28
90 ELSE GOSUB 2060:GOTO 2890
2830 DZ=150:GOSUB 1420:IF GO>=0 THEN RES
TORE 5070:GOSUB 5130:GOSUB 5130:GOSUB 37
30:GOSUB 2050:GOTO 2890 ELSE GOSUB 2060:
GOTO 2890
2840 R3=RND(1)*4+1:ON R3 GOTO 2850,2860,
2870,2880
2850 DZ=200:GOSUB 1420:IF GO>=0 THEN RES
TORE 5080:GOSUB 5130:GOSUB 5130:GOSUB 37
30:GOSUB 2050:GOTO 2890 ELSE GOSUB 2060:
GOTO 2890
2860 DZ=300:GOSUB 1420:IF GO>=0 THEN RES
TORE 5090:GOSUB 5130:GOSUB 3730:GOSUB 20
50:GOTO 2890 ELSE GOSUB 2060:GOTO 2890
2870 DZ=400:GOSUB 1420:IF GO>=0 THEN RES
TORE 5100:GOSUB 5130:GOSUB 5130:GOSUB 37
30:GOSUB 2050:GOTO 2890 ELSE GOSUB 2060:
GOTO 2890
2880 DZ=500:GOSUB 1420:IF GO>=0 THEN RES
TORE 5110:GOSUB 5130:GOSUB 5130:GOSUB 51
30:GOSUB 3730:GOSUB 2050:ELSE GOSUB 2060
2890 RETURN
2900 IF RND(1)*20<2 THEN GOSUB 4680:PRIN
T"キノミ カ゛ ナッテイル" ELSE RETURN
2910 PLAY"O5L16CEGC":NF=RND(1)*20+11:PRI
NT"アナタ ハ キノミ ヲ タベ゛テ";NF;" ノ タイキュウリョク ヲ エ
タ"
2920 FOR I=1 TO KL:DU(I)=DU(I)+NF:NEXT:G
OSUB 1340:RETURN
2930 '! ──────── REST ────────
2940 IF P<>0 THEN ZO=0:PRINT"ヘッ ?":GOSUB
 3730:RETURN
2950 FO=FO-3*KL:FOR I=1 TO KL:DU(I)=DU(I
)+5:NEXT
2960 IF FO>=0 THEN GOSUB 1340
2970 GOSUB 1330:GOSUB 1450
2980 COLOR 7:ZO=1:GOSUB 3720:RETURN
2990 IF XZ(2)=1 AND XZ(3)=1 AND XZ(4)=1
THEN GOSUB 4680:PRINT"ウキ゛ャ ─── !!":FOR
I=1 TO 500:BEEP:NEXT:RESTORE 5030:GOSUB
5130:PRINT A6:GOTO 830
3000 GOSUB 4680:PRINT"フフフ ワシハ ナント゛テ゛モ ヨミ
カ゛エル":C3=0:P=0:RETURN
3010 IF EX(1)>=500 AND EX(2)>=400 AND EX
(3)>=300 AND QX(1)=0 THEN P=19:PG=P:XX(1
)=0:XX(2)=1:GOSUB 4700:TY=1:P=0:RETURN
3020 IF S/2+1=2 AND D/2+1=10 AND ZX(3)=0
 THEN GOSUB 4680:PRINT"イワアナ カ゛ アル":BEEP
ELSE RETURN
3030 IF EX(1)+EX(2)+EX(3)>=1000 THEN GOS
UB 4680:PRINT"イワアナ カ゛ アイタ !!":FOR I=0 TO
 500:BEEP:NEXT:GOTO 3050
3040 GOSUB 4680:PRINT"シカシ アナタカ゛タ ノ チカラ テ
゛ハ アケルコトカ゛ テ゛キナイ。":RETURN
3050 GOSUB 4680:PRINT"ワシラ ハ GOD ノ テシタノ ･
･･":COLOR 7:LOCATE 5,9:PRINT"♠♠":LOCATE
5,10:PRINT"++":P=15:CS=3:GOSUB 4670:RETU
RN
3060 IF RND(1)<.2 AND ST(1)+ST(2)+ST(3)>
550 AND XZ(4)=0 THEN COLOR 2:LOCATE 3,7:
PRINT"♣♣":LOCATE 3,8:PRINT"♣♣":FOR I=1 T
O 50:PLAY"O1P64L64C","O1L64P64":NEXT:GOS
UB 4680:COLOR 7:PRINT"フ゛ ─── ン ワシラ ハ GOD
 ノ テシタ ノ･･･":P=16:CS=25:GOSUB 4670:RETUR
N ELSE RETURN
3070 IF RND(1)<=.05 THEN GOSUB 3710:COLO
R 3:LOCATE 7,7:PRINT" ⌒":LOCATE 7,8:PRIN
T"┤├":PLAY"P64O2L8C","P32O2L88","O2L8C":
COLOR 7:LOCATE 2,14:PRINT"キ゛ョウショウニン カ゛ テ
゛タ":CQ=1 ELSE RETURN
3080 GOSUB 4680:PRINT"1 ･･･ クサリカタビ゛ラ  ¥
1000":PRINT"2 ･･･ カンポ゜ウヤク    ¥ 1500":PRIN
T"3 ･･･ テツ ノ ヨロイ  ¥ 2000":PRINT"ナニカ カウカ?
 [Y/N]"
3090 IN$=INKEY$:IF IN$="" THEN 3090
3100 IF IN$="Y" OR IN$="y" THEN 3120
3110 IF IN$="N" OR IN$="n" THEN GOSUB 46
80:C7=1:PRINT"ケチ":GOSUB 5300:RETURN ELSE
 3090
3120 INPUT"NO...";S4:IF S4<1 OR S4>3 THE
N 3120
3130 ON S4 GOTO 3140,3150,3180
3140 DZ=1000:AR$="クサリカタ":AR=7:GOSUB 4650
:GOSUB 2100:C7=1:GOTO 3190
3150 DZ=1500:GOSUB 1420:IF GO>=0 THEN GO
SUB 4680:PRINT"ダ゛レカ゛ ノミマスカ":GOSUB 2050:E
LSE GOSUB 2060:C7=1:RETURN
3160 GOSUB 4680:INPUT"NO...";S5:IF S5<1
OR S5>KL THEN 3160
3170 DU(S5)=DU(S5)+200:GOSUB 1340:GOTO 3
190
3180 DZ=2000:AR$="テツノヨロイ":AR=8:GOSUB 465
0:GOSUB 2100:C7=1:GOTO 3190
3190 GOSUB 4680:PRINT"See you again!":GO
SUB 5300:C7=1:RETURN
3200 IF C7=1 THEN C7=0:RETURN
3210 GOSUB 4830:IF P>12 THEN GOSUB 3710:
RETURN
3220 R=INT(RND(1)*(YU-EX(1)/120))+1
3230 IF R=10 OR R=11 OR R=12 OR R=13 THE
N GOSUB 3270:RETURN
3240 IF R=6 OR R=7 OR R=8 OR R=9 THEN RE
TURN
3250 IF R<=40 OR FO<=0 THEN GOSUB 3470:R
ETURN
3260 P=0:RETURN
3270 R1=INT(RND(1)*12)+1
3280 ON R1 GOTO 3290,3290,3290,3290,3320
,3320,3350,3350,3380,3380,3410,3440
3290 COLOR 3:LOCATE 5,5:PRINT" ⌒":LOCATE
 5,6:PRINT"卄":P=1
3300 COLOR 7:LOCATE 2,14:PRINT"ムラビ゛ト カ゛
テ゛タ。"
3310 GOTO 3460
3320 COLOR 4:LOCATE 3,7:PRINT" ⌒":LOCATE
 3,8:PRINT"++":P=2
3330 COLOR 7:LOCATE 2,14:PRINT"コト゛モ カ゛ テ
゛タ。"
3340 GOTO 3460
3350 COLOR 1:LOCATE 7,7:PRINT"▲":LOCATE
 7,8:PRINT"++":P=3
3360 COLOR 7:LOCATE 2,14:PRINT"ショウニン カ゛
テ゛タ。"
3370 GOTO 3460
3380 COLOR 6:LOCATE 5,5:PRINT"◣◢":LOCATE
 5,6:PRINT"++":P=4
3390 COLOR 7:LOCATE 2,14:PRINT"シンフ゜ カ゛ テ
゛タ。"
3400 GOTO 3460
3410 COLOR 7:LOCATE 5,9:PRINT" ⌒":LOCATE
 5,10:PRINT"◣◢":P=5
3420 LOCATE 2,14:PRINT"チョウニン カ゛ テ゛タ。"
3430 GOTO 3460
3440 COLOR 5:LOCATE 5,5:PRINT" ┌┐":LOCATE
 5,6:PRINT"◣◢":P=6
3450 GOSUB 4660:GOSUB 5160
3460 COLOR 7:FOR I=1 TO 1000:NEXT I:RETU
RN
3470 IF EX(1)>=500 AND RND(1)<.1 THEN GO
TO 3680
3480 R2=RND(1)*(EX(1)/80+10)+1
3490 ON R2 GOTO 3500,3530,3500,3560,3500
,3530,3500,3530,3560,3590,3620,3590,3530
,3650,3500,3590,3620,3560,3590,3620,3560
,3650
3500 COLOR 4:LOCATE 5,5:PRINT"◤\":LOCATE
 5,6:PRINT"/|";:PLAY"O1L10A","P64L10A":P
=7
3510 GOSUB 4660
3520 GOTO 3700
3530 COLOR 6:LOCATE 3,7:PRINT"┐ ":LOCATE
 3,8:PRINT" ─";:PLAY"O1L10A","O1L10A":P=
8
```

▶こんなプログラムはポケコンに向いている．10：INPUT A, B, C, D：E=(B−D)/(A−C)：PRINT "Y"；E； "X+"；−A×E+B．1次関数の2点の座標を，x，yの順にそれぞれ入力してください．式を求めます．宿題の検算に便利！こういうプログラムは，実際に使っているものは大きいものです．特にぼくは表示に凝るたちなのでなおさらです．だからPiOPiOなどで中心のみを発表すべきです．まわりのものは各自がつければいい．漢字が変数名に使えるのはとっても便利．君もSuperMZを買

```
3540 GOSUB 4660
3550 GOTO 3700
3560 COLOR 2:LOCATE 7,7:PRINT"┴┴":LOCATE
 7,8:PRINT"┬┬";:PLAY"O1L10A","P64L10A":P
=9
3570 GOSUB 4660
3580 GOTO 3700
3590 COLOR 6:LOCATE 5,9:PRINT" ├┤":LOCATE
 5,10:PRINT" ◡";:PLAY"O1L10A","P64L10A":
P=10
3600 GOSUB 4660
3610 GOTO 3700
3620 COLOR 5:LOCATE 5,5:PRINT" ┌┐":LOCATE
 5,6:PRINT"┼┼";:PLAY"O1L10A","P64L10A":P
=11
3630 GOSUB 4660
3640 GOTO 3700
3650 COLOR 4:LOCATE 3,7:PRINT"●╮":LOCATE
 3,8:PRINT"┼┼";:PLAY"O1L10A","P64L10A":P
=12
3660 GOSUB 4660
3670 GOTO 3700
3680 FOR L=1 TO 10:FOR I=1 TO 7:COLOR I:
LOCATE 5,9:PRINT" ⌒":LOCATE 5,10:PRINT" ├
┤";:NEXT I,L:PLAY"O1L10A","P64L10A":P=18
3690 GOSUB 4660
3700 FOR I=1 TO 1000:NEXT:RETURN
3710 COLOR 7:LOCATE 5,7:PRINT" ⌒":LOCATE
 5,8:PRINT"┤├":RETURN
3720 COLOR 7:LOCATE 5,7:PRINT" ⌒":LOCATE
 5,8:PRINT"┤├"
3730 LOCATE 0,24:PRINT:RETURN
3740 RESTORE 3940:FOR N=1 TO 13:READ NB$
(N),W(N),Z(N),L$(N),MO(N),FG(N):NEXT:REA
D L$(14),FH(14):RETURN
3750 '! ―――――――― AWAY ――――――――
3760 IF P=0 THEN PRINT"ﾍｯ ?":RETURN
3770 IF P<6 OR P=17 THEN PRINT"Bye bye":
P=0:GOSUB 5300:GOSUB 1330:RETURN
3780 PLAY"O5L8CEG":IF P=13 THEN R3=5:GOT
O 3800
3790 R3=INT(RND(1)*(P*2)+CS)+1
3800 IF R3<=10 THEN GOSUB 3730:PRINT"ﾀﾞｯ
ｼｭﾂ ｾｲｺｳ !":P=0:GOSUB 5300:GOSUB 4960:GO
TO 3820
3810 GOSUB 3730:PRINT"ﾀﾞｯｼｭﾂ ｼｯﾊﾟｲ !!":G
OSUB 900
3820 RETURN
3830 '! ―――――――― Buy ――――――――
3840 IF C(INT(S/2+3.5),INT(D/2+3.5))=3 T
HEN GOSUB 3860 ELSE GOSUB 4680:PRINT"ﾍｯ
?":RETURN
3850 RETURN
3860 M1=S/2+1:M2=D/2+1
3870 IF M2=1 THEN GOSUB 3960
3880 IF M2=5 THEN GOSUB 4060
3890 IF M2=7 THEN GOSUB 4130
3900 IF M1=6 AND M2=9 THEN GOSUB 4200
3910 IF M1=8 AND M2=9 THEN GOSUB 4280
3920 IF M2=11 THEN GOSUB 4350
3930 RETURN
3940 DATA ﾄｳｿﾞｸ,3,8.ｵﾉ,10,3,E.T.,1,2,ﾂｴ,
10,2,ANOCONDA,5,5,RING,20,5,SPYDAR,8,10,
ﾔﾘ,40,10,DEMON,40,30,ｶﾅﾎﾞｳ,50,25,GOLEM,3
0,60,SORD,100,35,DRAGON,100,150,ﾃﾞﾝｾﾂ ﾉ
SORD,200,150,GOD,450,800,GOLD ROCK,1000,
0
3950 DATA GOLD DRA,350,7500,ｵｳｺﾞﾝ ﾉ ｷﾊﾞ,
800,300,SATAN,400,3500,Wizadry,500,400,K
ILLER BEE,50,10,ﾄﾞｸﾊﾞﾘ,100,250,ﾛｳｼﾞﾝ,300
,5500,FIRE SORD,1200,1000,BLACK KNIGHT,2
00,500,BRACK SORD,500,300,ｽｲｼｮｳﾀﾞﾏ,150
3960 '! ―――――――― BUY SUB ――――――――
3970 GOSUB 3730:PRINT"ﾅﾆｦ ｵｶｲ ﾆ ﾅﾘﾏｽｶ ?"
3980 PRINT"1  ··· Question 2   ¥ 100"
3990 PRINT"2  ··· Question 3   ¥ 300"
4000 PRINT"3  ··· Question 4   ¥ 600"
4010 PRINT"4  ··· Question 5  ¥ 1000"
4020 INPUT"NO...";A:IF A<1 OR A>4 THEN G
OSUB 4690:RETURN
4030 IF A=1 THEN DZ=100 ELSE IF A=2 THEN
 DZ=300 ELSE IF A=3 THEN DZ=600 ELSE IF
A=4 THEN DZ=1000
4040 GOSUB 1420:IF GO>=0 THEN Q(A+1)=1:P
RINT"ｵｶｲｱｹﾞ ｱﾘｶﾞﾄｳ":GOSUB 2050 ELSE GOSU
B 2060
4050 RETURN
4060 GOSUB 3730:PRINT"ﾅﾆｦ ｵｶｲ ﾆ ﾅﾘﾏｽｶ ?"
4070 PRINT"1  ··· Cross        ¥ 100"
4080 PRINT"2  ··· Gold Sord   ¥ 1000"
4090 INPUT"NO...";B:IF B<1 OR B>2 THEN G
OSUB 4690:RETURN
4100 IF B=1 THEN DZ=100:AR$="Cross":AR=1
 ELSE IF B=2 THEN DZ=1000:AR$="Gold":AR=
5
4110 GOSUB 4650:GOSUB 2100
4120 RETURN
4130 GOSUB 3730:PRINT"ﾅﾆｦ ｵｶｲ ﾆ ﾅﾘﾏｽｶ ?"
4140 PRINT"1  ··· White Sord    ¥ 200"
4150 PRINT"2  ··· Blue  Sord    ¥ 400"
4160 INPUT"NO...";B:IF B<1 OR B>2 THEN G
OSUB 4690:RETURN
4170 IF B=1 THEN DZ=200:AR$="White":AR=2
 ELSE IF B=2 THEN DZ=400:AR$="Blue":AR=3
4180 GOSUB 4650:GOSUB 2100
4190 RETURN
4200 GOSUB 3730:PRINT"ﾅﾆｦ ｵｶｲ ﾆ ﾅﾘﾏｽｶ ?"
4210 PRINT"1  ··· Food          ¥ 1  "
4220 PRINT"2  ··· Nice Food     ¥ 10 "
4230 PRINT"3  ··· Nicest Food  ¥ 100"
4240 INPUT"NO...";C:IF C<1 OR C>3 THEN G
OSUB 4690:RETURN
4250 IF C=1 THEN DZ=1:FQ=1 ELSE IF C=2 T
HEN DZ=10:FQ=11 ELSE IF C=3 THEN DZ=100:
FQ=120
4260 GOSUB 1420:IF GO>=0 THEN FO=FO+FQ:P
RINT"ｵｶｲｱｹﾞ ｱﾘｶﾞﾄｳ":GOSUB 1450:DZ=0 ELSE
 GO=GO+DZ:DZ=0:GOSUB 1450
4270 RETURN
4280 GOSUB 3730:PRINT"ﾅﾆｦ ｵｶｲ ﾆ ﾅﾘﾏｽｶ ?"
4290 PRINT"1  ··· White Sord    ¥ 200"
4300 PRINT"2  ··· Silber Sord  ¥ 600"
4310 INPUT"NO...";B:IF B<1 OR B>2 THEN G
OSUB 4690:RETURN
4320 IF B=1 THEN DZ=200:AR$="White":AR=2
 ELSE IF B=2 THEN DZ=600:AR$="Silbe":AR=
4
4330 GOSUB 4650:GOSUB 2100
4340 RETURN
4350 GOSUB 3730:PRINT"ﾅﾆｦ ｵｶｲ ﾆ ﾅﾘﾏｽｶ ?"
4360 PRINT"1  ··· Blue  Sord    ¥ 400"
4370 PRINT"2  ··· ﾖﾛｲ           ¥ 500"
4380 INPUT"NO...";B:IF B<1 OR B>2 THEN G
OSUB 4690:RETURN
4390 IF B=1 THEN DZ=400:AR$="Blue":AR=3
ELSE IF B=2 THEN DZ=500:AR$="ﾖﾛｲ":AR=6
4400 GOSUB 4650:GOSUB 2100
4410 RETURN
4420 '! ―――――――― Question 2 sub ――――――
――――
4430 PRINT DA$;"ｶﾞ ﾅｶﾏ ﾆ ﾅｯﾃｸﾚﾏｼﾀ"
4440 FOR I=2 TO 7:IF NA$(I)="      " THEN
PRINT DA$;" ﾉ ﾅ ﾊ ";:INPUT NA$(I):PD=I:I
=7
4450 PRINT CHR$(30):NEXT
4460 IF NA$(7)<>"      " THEN PRINT"ｺﾚｲｼﾞｮ
ｳ ﾅｶﾏ ﾊ ﾌｱｾﾏｾﾝ":NA$(7)="      ":KL=6:RETUR
N
4470 ON P GOTO 4480,4490,4500,4510,4520,
4530,4540
4480 RESTORE 4560:GOTO 4550
4490 RESTORE 4570:GOTO 4550
4500 RESTORE 4580:GOTO 4550
4510 RESTORE 4590:GOTO 4550
4520 RESTORE 4600:GOTO 4550
4530 RESTORE 4610:GOTO 4550
4540 RESTORE 4620
4550 READ ST(PD),DU(PD)
4560 DATA 5,20
4570 DATA 1,5
4580 DATA 5,30
4590 DATA 10,50
4600 DATA 10,30
4610 DATA 15,50
4620 DATA 50,80
4630 ST(PD)=ST(PD)+INT(RND(1)*PD*3)+1:DU
(PD)=DU(PD)+INT(RND(1)*PD*3)+1
4640 GOSUB 1340:RETURN
4650 GOSUB 1420:IF GO>=0 THEN MP=AR:PRIN
T"ｵｶｲｱｹﾞ ｱﾘｶﾞﾄｳ":GOSUB 1450:DZ=0:RETURN
ELSE GO=GO+DZ:DZ=0:GOSUB 1450:GOTO 400
4660 CS=RND(1)*(13+EX(1)/100-P)+1
4670 LOCATE 2,14:PRINT NB$(P-5);"ｶﾞ ";CS;
"ﾋｷ ﾃﾞﾀ !":FOR I=1 TO CS:Z1(P-5,I)=Z(P-5
):NEXT I:COLOR 7:RETURN
4680 LOCATE 0,24:RETURN
4690 PRINT"ｶﾜﾈｪｰ ﾅﾗ ﾊｲｯﾃｸﾙﾅ ｱﾎ !":GOSUB
4680:RETURN

4700 GOSUB 4680:PRINT L$(P-5);"ｶﾞ ｵﾁﾃｲﾙ
":IF P=13 THEN TY=3
4710 O=1:RETURN
4720 '! ―――――――― Get ――――――――
4730 IF O<1 THEN GOSUB 4680:PRINT"ﾍｯ ?":
RETURN
4740 O=0:PRINT"ﾀﾞﾚｶﾞ ﾃﾆ ｲﾚﾏｽｶ"
4750 INPUT"NO ...";BV:IF BV<1 OR BV>KL T
HEN 4750
4760 AP$(BV)=L$(PG-5):GOSUB 1340
4770 IF XX(1)=1 THEN FJ(BV)=FG(PG-5):XX(
1)=0
4780 IF XX(2)=1 THEN FR(BV)=FH(PG-5):XX(
2)=0
4790 IF TY=1 THEN QX(1)=1
4800 IF TY=2 THEN QX(2)=1
4810 IF TY=3 THEN QX(3)=1:FJ(BV)=0:FR(BV
)=0:TY=0
4820 RETURN
4830 IF QX(3)=1 AND CG<>0 AND (S=0 OR S=
28 OR D=0 OR D=28) THEN GOSUB 4680:GOSUB
 5360:PRINT"Conglatulation !!":PRINT"ｱﾅﾀ
ﾊ ﾌﾞｼﾞ ﾌﾟﾘﾝｾｽｦ ｱﾅﾀﾉ ｸﾆﾆ ﾂﾚﾃｶｴﾘﾏｼﾀ。":PRIN
T"ﾊﾞﾝｻﾞｲ! ﾊﾞﾝｻﾞｲ! ﾊﾞﾝｻﾞｧｰｲ!!":GOTO 2080
4840 IF S/2+1=A6 AND D/2+1=B6 THEN LOCAT
E 1,1:PRINT"ｺｺ ﾆ ｶｷﾞ ｶﾞ ｱﾙ";:BEEP:IF QX(
3)=1 AND CG=0 THEN GOTO 4930 ELSE RETURN
 ELSE RETURN
4850 IF S/2+1=4 AND EX(1)>400 AND XZ(2)=
0 THEN COLOR 6:LOCATE 5,5:PRINT"●╮":LOCA
TE 5,6:PRINT"┼┼";:NOISE"S0M2L6N11":P=14:
CS=1:GOSUB 4670:RETURN
4860 IF S/2+1=5 AND QX(2)=0 AND XZ(5)=0
THEN LOCATE 5,5:PRINT" ┌┐":LOCATE 5,6:PRI
NT" ⊟";:PLAY"S0M2L6N11":P=17:CS=1:GOSUB
4670 ELSE GOTO 4890
4870 IF ST(1)>=450 AND EX(1)=999 AND EX(
2)>=800 THEN GOSUB 4680:PRINT"ﾖｸ ｼｭｷﾞｮｳｦ
 ﾂﾝﾀﾞ":PRINT"ｺﾉ ﾂﾙｷﾞｦ ﾓｯﾃｲｸｶﾞｲｲ。":PRINT"
ｺﾉ ﾂﾙｷﾞﾊ FIRE SORD ﾄｲｳ":GOSUB 5300:PG=P:
XX(1)=1:XX(2)=0:GOSUB 4700:TY=2:P=0:RETU
RN
4880 IF QX(2)=0 THEN GOSUB 4680:PRINT"ﾏﾀ
ﾞﾏﾀﾞ ｼｭｷﾞｮｳｶﾞ ﾀﾘﾝ。":RETURN ELSE RETURN
4890 IF S/2+1<14 OR XZ(1)=1 THEN GOTO 51
40
4900 C3=0:COLOR 6:LOCATE 7,7:PRINT"▼":L
OCATE 7,8:PRINT"┤├";:PLAY"S0M2L6N11":P=1
3
4910 IF EX(1)<=600 OR ST(1)<=200 OR DU(1
)<=800 THEN GOSUB 4680:PRINT"ｵﾏｴﾅﾄﾞ ｱｲﾃﾆ
 ﾅﾗﾅｲ。 ﾓｯﾄ ｼｭｷﾞｮｳｦ ﾂﾒ。":CS=1:GOSUB 4670:
RETURN
4920 GOSUB 4680:PRINT"ﾌﾌﾌ ﾜｼ ｦ ｱﾏｸ ﾐﾙﾅ ・
・ ﾌﾞﾝｼﾝ ﾉ ｼﾞｭﾂﾀﾞ !":CS=10:GOSUB 4670:RET
URN
4930 GOSUB 4680:FOR I=0 TO 100:SOUND 70,
1:NEXT:PRINT"ﾁｶﾛｳ ｶﾞ ｱｲﾀ!!":PRINT"ｱﾅﾀﾊ ﾌ
ﾟﾘﾝｾｽ ﾆ ｱｳｺﾄｶﾞ ﾃﾞｷﾀ。 ﾌﾞｼﾞ ﾌﾟﾘﾝｾｽﾄ ｺﾉ ｼﾏｶ
ﾗ ﾀﾞｯｼｭﾂｼﾃｸﾚ":BEEP:BEEP:BEEP
4940 IF KL<6 THEN KL=KL+1 ELSE KL=6
4950 NA$(KL)="PRINCESS":EX(KL)=0:CG=KL:P
D=KL:GOSUB 4510:RETURN
4960 O=0:V1=1:FOR BB=1 TO 25:NO(BB)=0:NE
XT BB:RETURN
4970 DATA ﾆ,ｷ,ﾐ,ｧ,ﾍ,ｺ,ｽ,ﾆ,ｼ,ｳ
4980 DATA G,J,S,F,T,P,S,E,ｧ,!,ｼ,ｷ,ﾟ,ｽ,ﾆ,
ｼ,ｳ,!,!,!
4990 DATA ｶ,ｴ,ｻ,ﾟ,ﾞ,ﾊ,ﾅ,ﾟ,ﾘ,ｻ,ﾟ,ﾞ,ﾋ,!,ｶ,
ｴ,ｻ,ﾟ,ﾞ,ﾊ,ｸ,ﾋ,ﾟ,ｧ,!,ﾔ,ｰ,ﾄ,ｳ,ﾚ
5000 DATA ｲ,ｹ,ﾐ,ﾋ,ｺ,ﾐ,ﾇ,/,/,/
5010 DATA 4,ﾃ,ﾊ,!,ｳ,ｵ,ﾇ,ﾋ,!,ﾁ,ﾟ,ﾛ,ｷ,ｳ,ﾚ,
!,!,!,!,!
5020 DATA ｾ,ｳ,ｽ,ｯ,ｴ,ﾁ,ﾟ,ﾐ,ﾋ,ｽ,ｾ,ﾟ,ﾞ,ﾄ,ﾟ,
ｳ,ﾚ,!,!,!
5030 DATA ｷ,ｸ,ﾟ,ｲ,ﾆ,ﾋ,/,/,/,/
5040 DATA ｷ,ｸ,ﾟ,ｲ,ﾆ,ｧ,ｼ,ｷ,ﾟ,ｿ
5050 DATA H,P,E,ﾋ,!,ｶ,ﾀ,ﾜ,ｽ,ｳ,!,ﾄ,ｸ,ﾁ,ﾟ,
!,!,!,!,!
5060 DATA Q,S,J,O,D,F,T,T,ﾋ,!,ﾂ,ｷ,ﾜ,ｴ,ﾇ,
!,!,!,!,!
5070 DATA H,p,m,e,!,S,p,d,1,!,ｧ,!,ﾔ,ｰ,ﾄ,
ｳ,ﾄ,!,!,!
5080 DATA 4,ﾇ,ﾞ,ﾊ,!,ﾄ,ｽ,ﾁ,ｧ,!,ﾁ,ｶ,ｿ,!,!,
!,!,!,!,!
5090 DATA ﾂ,ｷ,ﾜ,ｴ,ﾊ,ｷ,ﾞ,ﾙ,ｽ,ｺ
5100 DATA H,P,E,ﾋ,!,2,1,ﾌ,ｸ,ﾇ,!,ﾍ,ﾟ,ﾞ,ｽ,
ﾞ,ｾ,ﾚ,!,!
5110 DATA H,P,E,ﾋ,!,ﾁ,ｳ,ｸ,ｮ,ｴ,ﾙ,ｯ,ｹ,!,ｷ,
ﾟ,!,2,1,1,1,!,!,!,!,!,!,!,!,!
5120 DATA ｻ,ﾊ,!,ｽ,ﾐ,ﾊ,!,ｽ,ﾋ,ｳ,ｽ,ｺ,!,!,!,
!,!,!,!,!
5130 FOR I=1 TO 10:READ MS$(I):SL=ASC(MS
$(I)):PRINT CHR$(SL-1);:NEXT:RETURN
5140 IF S3>=10 THEN RETURN
5150 GOSUB 4680:PRINT"ﾀﾋﾞﾉ ｵｶﾀﾈ ﾕｯｸﾘ ﾔｽﾝ
ﾃﾞｲｯﾃ":FO=FO+10:S3=S3+1:GOSUB 1450:RETUR
N
5160 IF RND(1)>.3 THEN RETURN
5170 R5=RND(1)*3+1
5180 ON R5 GOTO 5190,5200,5210
5190 IF GO>=500 THEN CX$="ｶﾈ":GO=0:GOTO
5220
5200 IF FJ(1)>=100 THEN CX$="ｲｲ ﾌﾞｷ":AP$
(1)="      ":FJ(1)=0:GOTO 5230
5210 IF FO=>200 THEN CX$="ﾒｼ":FO=0 ELSE
RETURN
5220 GOSUB 1450:GOTO 5240
5230 GOSUB 1340
5240 GOSUB 4680:PRINT"ｵﾆｰｻﾝｶﾞﾀ ﾔｹﾆ ";CX$
;" ﾓｯﾃﾙｼﾞｬﾈｰｶ":BEEP:BEEP
5250 PRINT "ﾓﾗｯﾃｸｾﾞ !"
5260 IF RND(1)<.5 THEN PRINT"ﾄ ｲｯﾃ ﾆｹﾞﾃｼ
ﾏｯﾀ。":P=0:GOSUB 5300:RETURN
5270 RETURN
5280 FO=FO-Z3*KL:GOSUB 1440:GOSUB 1450:R
ETURN
5290 COLOR 7:LOCATE 1,1:PRINT"ｺｺ ﾊ";ZM$;
"ﾃﾞｽ。      ":RETURN
5300 FOR U=1 TO 6:FOR I=1 TO 6:GF=C(INT(
(I+S)/2+1.5),INT((U+D)/2+1.5))
5310 IF (U=3 OR U=4) XOR (I=3 OR I=4) TH
EN 5320 ELSE 5350
5320 IF GF=3 OR GF=7 THEN IF (I MOD 2)=1
 AND (U MOD 2)=1 THEN 5340 ELSE IF GF=3
OR GF=7 THEN 5350
5330 COLOR GF:LOCATE I+2,U+4:PRINT CHR$(
A(INT((I+S)/2+1.5),INT((U+D)/2+1.5))):GO
TO 5350
5340 COLOR GF:LOCATE I+2,U+4:PRINT"▲":L
OCATE I+2,U+5:PRINT" ┘└"
5350 NEXT:NEXT:COLOR 7:GOSUB 1330:RETURN
5360 PLAY"S0M10","S0M10","S0M10":FOR I=0
 TO 4
5370 PLAY"L8O5CCCCL8O4CCCC","P8L8O4GGGP8
L8EEE","P8P8O4L8EEP8P8L8GG":NEXT
5380 PLAY"L9CL7C","L9EL7E","L9GL7G":PLAY
"L9CL7C","L9EL7E","L9GL7G"
5390 PLAY"L9CL2C","L9EL2E","L9GL2G"
5400 RETURN
```

おう，PC-1600Kはえらい．こととばていぶくらぶへ入ろう．　　　　　　　　　　（おにおん）

Jr.
BASIC＋マシン語

ハイウェイ・ドライブ

HIGHWAY DRIVE

■No. ASA

MB暦6885年，果てしなく真っすぐの国道0号線が完成した．同じころ新車を手に入れた君は，この国道0号線をぶっ飛ばしていた．
「え〜い，なにをのろのろ走ってんだ！」そう思った君は，アクセルを思いきり踏んだ．

■プログラム・インフォメーション

言語	BASIC 2本（1本はローダー） マシン語 3000〜36FF
面白さ	！！！
動き・操作性	→→
サウンド	♪♪
編集部評	相手の車の動きが凝ってますね．（V）

入力方法

❶1200ボーROMがある場合

リスト1（BASIC部：ローダー）を入力し，テープにセーブします．次に**リスト2**（マシン語部：＄3000〜＄36FF）を入力し，ファイル名MSUBでリスト1の後ろにセーブします．

最後に**リスト3**（BASIC部：メイン）を入力し，ファイル名DMAINでリスト2の後ろにセーブします．

あとはローダーをロードしてRUNすれば，自動的にゲームがスタートします．

❷300ボーの場合

ローダーは使えないので入力しなくて結構です．**リスト2，3**を入力し，順にセーブしてください．

あとは，リスト2をロードし，次にリスト3をロードしてRUNすれば，ゲームがスタートします．

遊び方

自分の車をＩＪＬＭで操り，敵の車をどんどんぬいてください．ただしボーナス・ステージでは，敵に体当たりしてください．当たっている間スコアが加算されます．

実際にやるとよくわかりますが，自分の車は上，下，左，右ではなく，右ななめ上，左ななめ下，左，右に動きます．これは，Y軸を奥行として表現しようとしたものです．上に行くほど遠くに行ったと思ってください．

また，Y軸がずれていれば敵は自分の1つ手前，または向こう側にいるということなので，死にません．

ノーマル・ステージを1台も死なずにクリアすると車が1台増えます．簡単な面でたくさん増やしておきましょう．

プログラム

マシン語はサブルーチンのかたまりで，サブのサブがサブを呼ぶってな感じです．ときにはどうしても戻れなくなって，スタックをいじって強引に戻したところもあります．アドレス・マップを付けますが，いじらない方が無難です．私も，もういじりたくないくらいですから．

BASIC部では，画面，面ごとの初期化，ハイ・スコア更新，死んでからの処理など，とくにスピードのいらないことをやってい

図 各ステージのデータ形式

```
行番号               ❶   ❷    ❸    ❹   ❺  ❻
××××  DATA  N, 050, 010, 03, 01, 0
```

❶ ステージ　N…ノーマル　B…ボーナス
❷ 全体のスピード　0〜200
❸ 次のラウンドまでの距離　4〜255
❹ 敵の車の台数　1〜15
❺ 敵の車の点数　0〜99
❻ 敵の車の方向　0〜9（0のときジグザグが出ない）

表1 アドレス・マップ

アドレス	内容
2F00〜2FFF	ワーク・エリア
3000〜3071	PUT CAR
3078〜307F	車のデータ
3080〜30D2	スコア加算，表示
30DD〜30DF	ハイ・スコア
30E0〜30F6	ハイ・スコア表示
3100〜3119	乱数発生
3120〜313C	Breg＊256＋Areg→IX
3140〜31D6	MY CAR処理
3200〜3244	わき道スクロール
3250〜3270	敵がまだ出ているか調べる
3280〜3298	スコア加算時のSOUND
3300〜3456	敵CAR処理
3500〜35B1	MAIN
3600〜3662	STARTの加速
3680〜36F5	CLEARの減速

表2 ワーク・エリア

アドレス	内容
2F00	PUT X　PUT CAR用ワーク（X座標，Y座標，敵か自分か，書くか消すかをSETしてCALLする）
2F01	PUT Y
2F02	CAR NO.
2F03	W/C
2F04,5,6	SCORE（3バイト，BCD形式）
2F07	ADDSCORE（これがスコアに加算される）
2F08,9A	乱数で使用
2F0B	死んだかのフラグ
2F0C，D	MY CAR X，Y
2F0E，F	MY CAR X，Yの控え
2F10	ポイント（BCD）
2F11	敵の車の出現許可（0：許可）
2F12	COUNTER 1
2F13	ここを0にすると敵は直進しか出ない
2F14，5	IX一時退避
2F16	1面の長さ
2F17	雑用
2F18	WAIT 1
2F19	COUNTER 2
2F20	WAIT 2
2F21	1面の長さ
2F22	面の進行度合
2F23	敵がまだ出ているときに0以外になる
2F28	BONUS STAGE時のポイント
2F29	ラウンドの種類（0＝NORMAL）
2F40〜2FFF	敵の車のデータ 1台につき8バイト X，Y，X控え，Y控え，MOVEX，MOVEY，STEP，状態の順 X＝＄80のときそれ以外に車はない STEP＝0，1で車のスピード 状態＝0〜32，待機中，33発生，34動作中，35消滅

オレの前に敵はない！

▶よく，コンピュータは心のない冷たい機械だと言う人がいますが，確かにそれはそうでしょうね，機械ですから．でも，そのハードを設計した人やソフトを作った人の心が込められた物だとは思いませんか？私は，こう考えるのです．「この箱(コンピュータ)は人から人へ〝心〟を伝えることのできる一種の媒体だ」「プログラムは作者の〝心〟を表現した物だ」と．たとえば，GAMEなら，作者の創造した世界がそこに出現しますし，DATA処理ソフトなら，指示通りに操作してやれば作者の考えた手順で答は

ます．つまり，メインはサブであるマシン語(?)でほとんどやっています．ですからかなりのスピードまで出せます．

BASICの**DATA**文は，各面ごとのデータです．すべて終わって"END"を読むとまた１面から始めます．よって，いくらでもデータは増やせます．図を参考にどんどん増してください．エラーチェックもしているので，気軽に増やしてください．

3Dっぽくしてみたけど…

あまり効果がなかったけど，3D感覚を出そうと，キャラクタながらも重ね合わせをしています．原理は，そんなに難しくなく，Y軸の小さい方が向こう側，ということより，車の上半分は無条件に書き込み，下半分は書く場所が空白のときのみ書くようにしています．

さらに消すときは，ほかのを消さないように，まだそこに同じものが書かれているときのみ消すようにしています．デモをよ〜く見ていただければわかります．

ついか

遊んでいて気付く人もいるかと思いますが，どうも乱数を手ぬきしたためか，敵が集団行動をとることがあります．マシン語のできる人はアドレス・マップなどを参考に，より良いものを作ってみてください．

マシン語は数十バイトぐらいのサブルーチンばかりです．また，何度も何度も書き換えや暴走(?)を行なったので，すきまだらけです．

一応すきまは00Hにしておきましたので，入力する前にモニタのＦコマンドで00Hで埋めておくといいでしょう．

P.S.

ベーマだってまだ生きています．そこの君！　上位機種を買ってベーマがほこりをかぶっていませんか？　たまには電気を流してやってください．うちのなんか[^]キーが反応しなくなっても，頑張ってますよ〜っと．

PiO

リスト1　HIGHWAY DRIVE　ローダー

```
100 REM --------------------
110 REM -   HIGHWAY DRIVE   -
120 REM -   PROGRAM LOADER -
130 REM --------------------
140 CLEAR
150 LET Y=5:GOSUB 200
160 LET Y=12:GOSUB 200
170 CALL $E400:LOAD MSUB
180 LET Y=14:GOSUB 200
190 CALL $E400:LOAD DMAIN,R
200 READ A$
210 FOR I=1 TO LEN(A$)
220 LET B$=MID$(A$,I,1)+" "
230 FOR J=30 TO 7+I STEP -1
240 LET CURSOR=J,Y:PRINT B$
250 NEXT J:NEXT I:RETURN
260 REM
270 DATA "HIGHWAY DRIVE!"
280 DATA " LOADING SUB  "
290 DATA " LOADING MAIN "
```

リスト2　HIGHWAY DRIVE　マシン語リスト

```
3000 B6 2F 02 48 48 C6 30 BB -- 02F8
3008 78 36 37 30 EE 00 31 31 -- 0265
3010 A6 03 36 A6 02 36 A6 01 -- 0264
3018 36 A6 00 36 B6 2F 01 5F -- 0257
3020 48 59 48 59 48 59 48 59 -- 0284
3028 48 59 5C BB 2F 00 36 37 -- 0254
3030 30 EE 00 31 31 B6 2F 03 -- 0268
3038 27 19 32 A7 00 32 A7 01 -- 01F3
3040 32 E6 20 C1 20 26 02 A7 -- 02E8
3048 20 32 E6 21 C1 20 26 02 -- 0262
3050 A7 21 39 C6 20 32 A1 00 -- 02BA
3058 26 02 E7 00 32 A1 01 26 -- 0209
3060 02 E7 01 32 A1 20 26 02 -- 0205
3068 E7 20 32 A1 21 26 02 E7 -- 030A
3070 21 39 00 00 00 00 00 00 -- 005A
3078 60 FD 95 95 9D FD 94 94 -- 0549
CHCK-SUM :280A

3080 B6 2F 07 BB 2F 06 19 B7 -- 02AC
3088 2F 06 B6 2F 05 89 00 19 -- 01C1
3090 B7 2F 05 B6 2F 04 89 00 -- 025D
3098 19 B7 2F 04 24 0B 86 99 -- 0251
30A0 B7 2F 04 B7 2F 05 B7 2F -- 02BB
30A8 06 CE 01 66 B6 2F 04 8D -- 02B1
30B0 11 B6 2F 05 8D 0C B6 2F -- 0279
30B8 06 8D 07 86 30 A7 00 7E -- 0275
30C0 32 80 36 44 44 44 44 8B -- 0283
30C8 30 A7 00 32 84 0F 8B 30 -- 0257
30D0 A7 01 08 08 39 00 00 00 -- 00F1
30D8 00 00 00 00 00 00 10 00 -- 0010
30E0 CE 01 26 B6 30 DD 8D DA -- 041F
30E8 B6 30 DE 8D D5 B6 30 DF -- 04EB
30F0 8D D0 86 30 A7 00 39 00 -- 02F3
30F8 00 00 00 00 00 00 00 00 -- 0000
CHCK-SUM :254D

3100 96 0C BB 2F 08 B7 2F 08 -- 0282
3108 36 84 07 B7 2F 09 32 01 -- 01E3
3110 01 B7 2F 08 84 01 B7 2F -- 025A
3118 0A 39 00 00 00 00 00 00 -- 0043
3120 36 37 37 5F 48 59 48 59 -- 0245
3128 48 59 48 59 48 59 5C 30 -- 026F
3130 AB 00 31 36 37 09 EE 00 -- 0240
3138 31 31 33 32 39 00 00 00 -- 0100
3140 FE 2F 0C FF 2F 0E BD F0 -- 0422
3148 0F 81 49 26 08 7C 2F 0C -- 01BE
3150 7A 2F 0D 20 1C 81 4D 26 -- 01E6
3158 08 7A 2F 0C 7C 2F 0D 20 -- 0195
3160 10 81 4A 26 05 7A 2F 0C -- 01BB
3168 20 07 81 4C 26 25 7C 2F -- 01EA
3170 0C B6 2F 0C 81 FF 27 0F -- 02B3
3178 81 1F 27 0B B6 2F 0D 81 -- 0245
CHCK-SUM :20EE

3180 09 27 04 81 12 26 0C B6 -- 01AF
3188 2F 0F B7 2F 0D B6 2F 0E -- 0224
3190 B7 2F 0C FE 2F 0E FF 2F -- 035B
3198 00 CE 00 00 FF 2F 02 BD -- 02BB
31A0 30 00 B6 2F 0D F6 2F 0C -- 0253
31A8 BD 31 20 09 A6 00 81 9D -- 02DB
31B0 26 03 7C 2F 0B A6 01 81 -- 0207
31B8 9D 26 03 7C 2F 0B A6 02 -- 0224
31C0 81 9D 26 03 7C 2F 0B FE -- 02FB
31C8 2F 0C FF 2F 00 CE 00 01 -- 0238
31D0 FF 2F 02 BD 30 00 39 00 -- 0256
31D8 00 00 00 00 00 00 00 00 -- 0000
31E0 00 00 00 00 00 00 00 00 -- 0000
31E8 00 00 00 00 00 00 00 00 -- 0000
31F0 00 00 00 00 00 00 00 00 -- 0000
31F8 00 00 00 00 00 00 00 00 -- 0000
CHCK-SUM :1ACB

3200 73 2F 17 B6 2F 17 B7 EE -- 035A
3208 80 B7 EE 80 CE 02 00 A6 -- 041B
3210 00 36 A6 01 A7 00 08 8C -- 0218
3218 02 1F 26 F6 32 A7 00 73 -- 0289
3220 2F 17 B6 2F 17 B7 EE 80 -- 0367
3228 CE 03 80 A6 00 36 A6 01 -- 02D4
3230 A7 00 08 8C 03 9F 26 F6 -- 02F9
3238 32 A7 00 73 2F 17 B6 2F -- 0277
3240 17 B7 EE 80 39 00 00 00 -- 0275
3248 00 00 00 00 00 00 00 00 -- 0000
3250 7F 2F 23 CE 2F 40 A6 00 -- 02B4
3258 81 80 26 01 39 A6 06 81 -- 028E
3260 21 25 03 7C 2F 23 08 08 -- 0127
3268 08 08 08 08 08 08 7E 32 -- 00E0
3270 56 00 00 00 00 00 00 00 -- 0056
3278 00 00 00 00 00 00 00 00 -- 0000
CHCK-SUM :21D5

3280 B6 2F 07 26 01 39 CE 01 -- 021B
3288 80 5F 86 08 09 26 01 39 -- 01D6
3290 4A 26 F9 53 F7 EE 80 20 -- 0441
3298 F1 00 00 00 00 00 00 00 -- 00F1
32A0 00 00 00 00 00 00 00 00 -- 0000
32A8 00 00 00 00 00 00 00 00 -- 0000
32B0 00 00 00 00 00 00 00 00 -- 0000
32B8 00 00 00 00 00 00 00 00 -- 0000
32C0 00 00 00 00 00 00 00 00 -- 0000
32C8 00 00 00 00 00 00 00 00 -- 0000
32D0 00 00 00 00 00 00 00 00 -- 0000
32D8 00 00 00 00 00 00 00 00 -- 0000
32E0 00 00 00 00 00 00 00 00 -- 0000
32E8 00 00 00 00 00 00 00 00 -- 0000
32F0 00 00 00 00 00 00 00 00 -- 0000
32F8 00 00 00 00 00 00 00 00 -- 0000
CHCK-SUM :0923

3300 CE 2F 40 FF 2F 14 7C 2F -- 032A
3308 12 FE 2F 14 A6 00 81 80 -- 02FA
3310 26 01 39 A6 06 81 20 24 -- 01D1
3318 0A 6C 06 86 A0 4A 26 FD -- 030F
3320 7E 34 46 26 6B B6 2F 11 -- 027F
3328 26 56 6C 06 BD 31 00 B6 -- 0292
3330 2F 08 84 07 8B 0A A7 01 -- 01FF
3338 86 1E A7 00 BD 31 00 B6 -- 02EF
3340 2F 08 84 01 A7 07 86 FF -- 02EF
3348 A7 04 4F F6 2F 13 27 17 -- 0270
3350 BD 31 00 B6 2F 08 81 10 -- 026C
3358 24 04 86 FF 20 09 81 20 -- 0277
3360 24 04 86 01 20 01 4F A7 -- 01C6
3368 05 A6 01 E6 00 BD 31 20 -- 02A0
3370 09 A6 00 81 9D 27 09 A6 -- 02A3
3378 01 81 9D 27 03 7E 34 46 -- 0241
CHCK-SUM :288F

3380 BD 31 00 B6 2F 08 84 1F -- 027E
3388 FE 2F 14 A7 06 7E 34 46 -- 02E6
3390 A6 07 B4 2F 12 26 63 A6 -- 02D1
3398 00 E6 01 A7 02 E7 03 AB -- 0325
33A0 04 A7 00 81 FF 26 02 6C -- 02BF
33A8 06 EB 05 E7 01 C1 09 27 -- 02CF
33B0 04 C1 12 26 04 60 05 20 -- 0186
33B8 F0 E7 01 A6 02 B7 2F 00 -- 0366
33C0 A6 03 B7 2F 01 CE 01 00 -- 025F
33C8 FF 2F 02 BD 30 00 FE 2F -- 034A
33D0 14 A6 01 E6 00 BD 31 20 -- 02AF
33D8 09 A6 00 81 9D 27 0E A6 -- 02A8
33E0 01 81 9D 27 08 A6 02 81 -- 0277
33E8 9D 27 02 20 0D FE 2F 14 -- 0234
33F0 60 05 A6 02 A7 00 A6 03 -- 025D
33F8 A7 01 FE 2F 14 A6 06 81 -- 0316
CHCK-SUM :2AF2

3400 22 26 19 B6 2F 10 B7 2F -- 023C
3408 07 BD 30 80 BD 31 00 B6 -- 0318
3410 2F 08 84 1F FE 2F 14 A7 -- 02C2
3418 06 7E 34 46 A6 00 E6 01 -- 028B
3420 F1 2F 0D 26 10 B0 2F 0C -- 024E
3428 27 08 81 FF 27 04 81 01 -- 025C
3430 26 03 7C 2F 0B A6 00 B7 -- 023C
3438 2F 00 F7 2F 01 CE 01 01 -- 0226
3440 FF 2F 02 BD 30 00 FE 2F -- 034A
3448 14 08 08 08 08 08 08 08 -- 004C
3450 08 FF 2F 14 7E 33 09 00 -- 0204
3458 00 00 00 00 00 00 00 00 -- 0000
3460 00 00 00 00 00 00 00 00 -- 0000
3468 00 00 00 00 00 00 00 00 -- 0000
3470 00 00 00 00 00 00 00 00 -- 0000
3478 00 00 00 00 00 00 00 00 -- 0000
CHCK-SUM :1947

3480 00 00 00 00 00 00 00 00 -- 0000
3488 00 00 00 00 00 00 00 00 -- 0000
3490 00 00 00 00 00 00 00 00 -- 0000
3498 00 00 00 00 00 00 00 00 -- 0000
34A0 00 00 00 00 00 00 00 00 -- 0000
34A8 00 00 00 00 00 00 00 00 -- 0000
34B0 00 00 00 00 00 00 00 00 -- 0000
34B8 00 00 00 00 00 00 00 00 -- 0000
34C0 00 00 00 00 00 00 00 00 -- 0000
34C8 00 00 00 00 00 00 00 00 -- 0000
34D0 00 00 00 00 00 00 00 00 -- 0000
34D8 00 00 00 00 00 00 00 00 -- 0000
34E0 00 00 00 00 00 00 00 00 -- 0000
34E8 00 00 00 00 00 00 00 00 -- 0000
34F0 00 00 00 00 00 00 00 00 -- 0000
```

求まるでしょう．私はこの"心"を感じます．

（私もSRはFINAL8000だと思います★菅原　剛）

リスト2 HIGHWAY DRIVE マシン語リスト

```
34F8 00 00 00 00 00 00 00 00 -- 0000
CHCK-SUM :0000


3500 7F 2F 11 B6 2F 21 F6 2F -- 02EA
3508 29 27 0C F6 2F 10 F7 2F -- 02B7
3510 28 7F 2F 10 7E 35 7E B7 -- 02CE
3518 2F 16 BD 35 70 BD 32 00 -- 0296
3520 BD 33 00 B6 2F 0B 26 14 -- 021A
3528 BD 35 70 BD 32 00 BD 31 -- 033F
3530 40 B6 2F 0B 26 06 BD 35 -- 024E
3538 40 7E 35 17 7C 2F 0B 39 -- 01F9
3540 B6 2F 22 8B C1 C6 03 36 -- 0352
3548 37 30 EE 00 31 31 86 60 -- 029D
3550 A7 00 B6 2F 16 27 02 4A -- 0215
3558 39 B6 2F 22 81 1C 26 08 -- 020B
3560 86 60 B7 03 DE 31 31 39 -- 0319
3568 4C B7 2F 22 B6 2F 21 39 -- 0293
3570 B6 2F 20 26 01 39 C6 40 -- 026B
3578 5A 26 FD 4A 20 F5 B7 2F -- 03C2
CHCK-SUM :2A8D


3580 16 BD ED BD 32 00 BD 33 -- 036F
3588 00 B6 2F 0B 27 02 BD 15 -- 01BB
3590 BD DE BD 32 00 BD 31 40 -- 0388
3598 B6 2F 0B 27 02 8D 06 BD -- 0269
35A0 35 40 7E 35 7E B6 2F 28 -- 02B3
35A8 B7 2F 07 BD 30 80 7F 2F -- 0308
35B0 0B 39 00 00 00 00 00 00 -- 0044
35B8 00 00 00 00 00 00 00 00 -- 0000
35C0 00 00 00 00 00 00 00 00 -- 0000
35C8 00 00 00 00 00 00 00 00 -- 0000
35D0 00 00 00 00 00 00 00 00 -- 0000
35D8 00 00 00 00 00 00 00 00 -- 0000
35E0 00 00 00 00 00 00 00 00 -- 0000
35E8 00 00 00 00 00 00 00 00 -- 0000
35F0 14 0C 08 04 03 03 03 02 -- 0037
35F8 02 02 01 01 01 01 01 01 -- 000A
CHCK-SUM :115B


3600 7F 2F 0B 86 01 B7 2F 11 -- 0237
3608 86 F0 B7 2F 18 B6 2F 18 -- 0371
3610 B1 2F 20 22 03 7E 35 00 -- 01DB
3618 44 44 44 44 C6 35 8B F0 -- 0386
3620 36 37 30 EE 00 31 31 A6 -- 0293
3628 00 B7 2F 19 B6 2F 19 27 -- 0224
3630 19 4A B7 2F 19 BD 32 00 -- 0251
3638 BD 31 40 BD 36 55 BD 32 -- 0365
3640 00 BD 33 00 BD 36 55 7E -- 02B6
3648 36 2C B6 2F 18 80 10 B7 -- 02A6
3650 2F 18 7E 36 0D B6 2F 18 -- 0205
3658 26 01 39 C6 40 5A 26 FD -- 02E3
3660 4A 20 F5 00 00 00 00 00 -- 015F
3668 00 00 00 00 00 00 00 00 -- 0000
3670 00 00 00 00 00 00 00 00 -- 0000
3678 00 00 00 00 00 00 00 00 -- 0000
CHCK-SUM :2116


3680 86 01 B7 2F 11 7F 2F 28 -- 0254
3688 BD 32 50 B6 2F 23 27 14 -- 0282
3690 BD 35 03 B6 2F 0B 27 F0 -- 02FC
3698 B6 2F 29 26 01 39 7F 2F -- 021C
36A0 0B 7E 36 88 B6 2F 18 8B -- 02CF
36A8 10 B7 2F 18 84 F0 81 F0 -- 03F3
36B0 26 01 39 44 44 44 44 C6 -- 0236
36B8 35 8B F0 36 37 30 EE 00 -- 033B
36C0 31 31 A6 00 B7 2F 19 B6 -- 02BD
36C8 2F 19 27 19 4A B7 2F 19 -- 01D1
36D0 BD 32 00 BD 31 40 BD 36 -- 0310
36D8 E8 BD 32 00 BD 33 00 BD -- 0384
36E0 36 E8 7E 36 C7 7E 36 A4 -- 03F1
36E8 B6 2F 18 26 01 39 C6 40 -- 0263
36F0 5A 26 FD 4A 20 F5 FF FF -- 04DA
36F8 00 00 FF FF 00 00 FF FF -- 03FC
CHCK-SUM :306D
```

リスト3 HIGHWAY DRIVE BASICリスト

```
  10 REM --------------------
  20 REM -                  -
  30 REM -  HIGHWAY DRIVE   -
  40 REM -   ﾊｲｳｪｲ ﾄﾞﾗｲﾌﾞ   -
  50 REM -                  -
  60 REM -       BY NO.ASA  -
  70 REM -                  -
  80 REM --------------------
  90 REM
 100 REM --------------------
 110 REM -     WORK  CLR    -
 120 REM --------------------
 130 FOR I=$2F00 TO $2FFF
 140 POKE I,0:NEXT I
 150 REM --------------------
 160 REM -      SCREEN      -
 170 REM --------------------
 180 CLEAR
 190 LET CURSOR=7,23:PRINT "[ HIGHWAY D
RIVE! ]";
 200 LET CURSOR=0:PRINT "HIGH"
 210 PRINT "SCORE:":CALL $30E0
 220 PRINT
 230 PRINT "SCORE:":CALL $3080
 240 PRINT
 250 PRINT "ROUND:"
 260 PRINT " LEFT:"
 270 POKE $2F00,22,2,0,1:CALL $3000
 280 LET CURSOR=24,1:PRINT CHR$($FC,11)
;"[I]"
 290 LET CURSOR=25,3:PRINT CHR$($85);"[
L]"
 300 LET CURSOR=17,3:PRINT "[J]";CHR$($
85)
 310 LET CURSOR=18,5:PRINT "[M]";CHR$(1
1,$FC)
 320 LET CURSOR=19,0:PRINT "KEY"
 330 LET CURSOR=23,5:PRINT "FUNCTION"
 340 LET CURSOR=22:PRINT "S";TAB(31);"G
";
 350 LET J=0:LET M$=CHR$($FA,8,10,10,$F
7)
 360 FOR I=0 TO 31
 370 LET CURSOR=I,7:PRINT M$;
 380 LET CURSOR=I,19:PRINT M$;
 390 LET J=J+1:IF J<>8 THEN GOTO 420
 400 LET J=0:LET CURSOR=I,8:PRINT CHR$(
$FC);
 410 LET CURSOR=I-3,20:PRINT CHR$($FC);
 420 NEXT I
 430 REM --------------------
 440 REM -       D E M O    -
 450 REM --------------------
 460 LET R=0:LET C=7:GOSUB 1770
 470 POKE $2F10,0,0,0,1
 480 LET C$=SPC$(9):LET Z=1
 490 LET CURSOR=6,5:PRINT " [ DEMO ]"
 500 LET CURSOR=6,6:LET Z=Z+1
 510 IF Z<4 THEN PRINT C$:GOTO 530
 520 PRINT "START [S]":IF Z=8 THEN LET
Z=0
 530 FOR W=0 TO 20:NEXT W
 540 CALL $3200
 550 CALL $3300
 560 FOR W=0 TO 20:NEXT W
 570 CALL $3200
 580 IF INKEY$<>"S" THEN GOTO 500
 590 LET CURSOR=6,5:PRINT C$;
 600 LET CURSOR=6,6:PRINT C$;
 610 REM --------------------
 620 REM -   INIT  (GAME)   -
 630 REM --------------------
 640 POKE $2F04,0,0,0,0:CALL $3080
 650 RESTORE
 660 LET R=1:LET L=1:GOSUB 1360
 670 REM --------------------
 680 REM -   INIT (ROUND)   -
 690 REM --------------------
 700 READ A$:IF A$="END" THEN RESTORE :
GOTO 700
 710 LET CURSOR=1,22:PRINT SPC$(30);
 720 POKE $2F21,0,0
 730 LET M=0:GOSUB 1420
 740 REM --------------------
 750 REM -   INIT (START)   -
 760 REM --------------------
 770 GOSUB 1360
 780 POKE $2F0C,10,13
 790 GOSUB 1770
 800 REM --------------------
 810 REM -    S T A R T     -
 820 REM --------------------
 830 POKE $2F00,10,13,0,1:CALL $3000
 840 LET CURSOR=13,13:PRINT "READY";
 850 LET M$="Mﾄ":IF A$="B" THEN LET CUR
SOR=14,14:PRINT "BONUS":LET M$="Mｿ"
 860 MUSIC M$+"T1Q2P3 ﾄﾐｿUﾄｼﾗP7ｿﾚR"
 870 LET CURSOR=13,13:PRINT C$
 880 LET CURSOR=14,14:PRINT C$
 890 REM --------------------
 900 REM -      M A I N     -
 910 REM --------------------
 920 CALL $3600
 930 IF PEEK($2F0B)<>0 THEN GOTO 1080
 940 CALL $3680
 950 IF PEEK($2F0B)<>0 THEN GOTO 1080
 960 REM --------------------
 970 REM -   ROUND  CLEAR   -
 980 REM --------------------
 990 LET CURSOR=8,14:PRINT "[ ROUND CLE
AR ]"
1000 MUSIC T1Q2P3:FOR I=1 TO 7
1010 MUSIC "M"+MID$("ﾄﾚﾐﾚﾐﾌｿ",I,1)+"ﾄﾚﾐ
ｿ"
1020 NEXT I:MUSIC P5UﾄR
1030 IF A$="N" THEN IF M=0 THEN LET L=L
+1:MUSIC T1P5Q2 UﾄUﾄUﾄ:GOSUB 1360
1040 LET R=R+1:GOTO 700
1050 REM --------------------
1060 REM -      D I E D     -
1070 REM --------------------
1080 LET X=PEEK($2F0C):LET Y=PEEK($2F0D
)
1090 LET X=X+(X=0)-(X=30)
1100 LET CURSOR=X-1,Y:PRINT CHR$(1,8,1,
11,1,15,1,6,8,8,8,8,10,1,8,$95,1,2,1,11)
1110 FOR I=64 TO 0 STEP -.5
1120 REM
1130 POKE $EE80,I,0
1140 REM
1150 NEXT I
1160 FOR I=0 TO 500:NEXT I
1170 MUSIC T1Q2P7DｿDｿﾄRR
1180 IF L=0 THEN GOTO 1230
1190 LET L=L-1:LET M=1:GOTO 770
1200 REM --------------------
1210 REM -    GAME  OVER    -
1220 REM --------------------
1230 LET CURSOR=10,13:PRINT " GAME OVER
"
1240 LET H=PEEK($30DD)*65536+PEEK($30DE
)*256+PEEK($30DF)
1250 LET S=PEEK($2F04)*65536+PEEK($2F05
)*256+PEEK($2F06)
1260 IF H>S THEN GOTO 1310
1270 REM [ NEW RECORD ]
1280 POKE $30DD,PEEK($2F04),PEEK($2F05)
,PEEK($2F06)
1290 CALL $30E0
1300 LET CURSOR=9,14:PRINT " NEW  RECOR
D "
1310 FOR I=0 TO 2000:NEXT I
1320 GOTO 460
1330 REM --------------------
1340 REM - ROUND & LEFT SUB -
1350 REM --------------------
1360 LET CURSOR=6,5:PRINT RIGHT$("00"+M
ID$(STR$(R),2),3)
1370 LET CURSOR=6,6:PRINT RIGHT$("00"+M
ID$(STR$(L),2),3)
1380 RETURN
1390 REM --------------------
1400 REM -  WORK SET SUB    -
1410 REM --------------------
1420 READ A,B,C,D$,E
1430 LET D=VAL("$"+D$)
1440 REM [ ERROR CHECK ]
1450 LET H=0
1460 IF A$<>"N" THEN IF A$<>"B" THEN LE
T H=H+1
1470 IF A>200 THEN LET H=H+1
1480 IF (B>200)+(B<4) THEN LET H=H+1
1490 IF (C=0)+(C>15) THEN LET H=H+1
1500 IF D>99 THEN LET H=H+1
1510 IF H<>0 THEN GOTO 1610
1520 POKE $2F10,D
1530 POKE $2F29,(ASC(A$)=$42)
1540 POKE $2F13,E
1550 POKE $2F20,A,B
1560 POKE $2F40+C*8,$80
1570 RETURN
1580 REM --------------------
1590 REM -   FOUND  ERROR   -
1600 REM --------------------
1610 CLEAR
1620 PRINT CHR$(7,7);
1630 PRINT "PARAMETER ERROR IN DATA"
1640 PRINT " ERRORS=";H
1650 PRINT
1660 PRINT "STAGE   (N OR B) ";A$
1670 PRINT "SPEED    (0-200)";A
1680 PRINT "DISTANCE(4-255)";B
1690 PRINT "CARS      (1-15)";C
1700 PRINT "POINTS   (00-99) ";D$
1710 PRINT "STRAIGHT.F(0-9)";E
1720 PRINT :PRINT "ROUND:";R
1730 END
1740 REM --------------------
1750 REM - ROADCLR & CARSET -
1760 REM --------------------
1770 FOR I=10 TO 18
1780 LET CURSOR=I:PRINT SPC$(32);:NEXT
I
1790 FOR I=0 TO C*8-1
1800 POKE $2F40+I,0:NEXT I
1810 FOR I=0 TO C*8-1 STEP 8
1820 POKE $2F46+I,INT(RND(32)):NEXT I
1830 POKE $2F40+C*8,$80
1840 RETURN
1850 REM --------------------
1860 REM -    ROUND DATA    -
1870 REM --------------------
1880 DATA N,050,010,03,01,0
1890 DATA B,040,004,05,02,0
1900 DATA N,045,016,04,02,1
1910 DATA N,035,020,06,02,0
1920 DATA N,037,022,06,03,1
1930 DATA B,030,004,06,03,1
1940 DATA N,040,040,07,03,0
1950 DATA N,035,030,07,03,1
1960 DATA N,030,038,10,05,0
1970 DATA B,030,010,10,05,1
1980 DATA N,025,050,08,05,1
1990 DATA N,022,045,10,06,1
2000 DATA N,018,060,12,10,0
2010 DATA N,015,030,12,10,1
2020 DATA B,015,010,02,20,1
2030 DATA END
```

▶MZKさんの言うとおりアニメの話が出なくなりました(アニメが全般に下火だってこともあるかもしれないが…)。マイコンの本だからそれが当たり前かもしれないけど、何年か前『ガンダム』が流行った頃のI/Oプラザみたいにコンピュータと全然関係ないようなことでもワイワイとみんなで話ができればいいと思うんですが…(別にアニメに限ったことでなくてマンガ、小説、音楽、スポーツ、人生相談etc)。またそういうことができるのがI/OプラザやPiOPiOのいいところでしょ。

FP-1100
マシン語

ADJUST アジャスト

■It's a

ここはミネット宇宙空港とタコナイト空港があるルマイラという町である．あなたはその２つの空港をつなぐキルクーク貿易センターで，荷物整理ロボットの制御係として働いていた．

このセンターに新しい荷物整理ロボット「ADJUSTER」が導入された日に，L3のアフワーズ宇宙島で反政府ゲリラ「サファニア」によるテロが発生し，多数の負傷者がでた．そのため，地球から多量の救援物資がアフワーズに送られることになった．

タコナイト空港には薬品「MNS」が運ばれてきているが，時間的に余裕がないためMNSのコンテナは乱雑に降ろされている．あなたはこのコンテナを整理することになったが，このMNSはショックを与えると品質が劣化してしまううえ，サファニアの連中が新生物「SIROT」を使って邪魔をしようとしている．

あなたはADJUSTERを使い，SIROTによる妨害を避けて，なるべく品質を劣化させないようにMNSのコンテナを整理しなくてはならない．

■プログラム・インフォメーション

言語	マシン語 A800～F14F
面白さ	！！！
動き・操作性	→→→
サウンド	♪♪♪
編集部評	もう少し数字の並べ替えの方法にパズル性があると面白くなったと思います．(T²)

ようやく完成

ランタイム・ルーチンは「CHECKER」「SELGA」と同じです（A800H～B0C7H）．

プログラムの入力

CLEAR, &HA7FF RETURN としてからA800H～F14FHのマシン語プログラムを入力してください．

それから**SAVEM "ファイル名", &HA800, &HF14F** RETURN としてセーブしてください．

スタートアドレスはA800Hです．

遊び方

ADJUSTERを操作してコンテナを番号順に並べてください．

●ADJUSTER

テンキーの 8 , 2 , 4 , 6 で上下左右に動きます．また SPACE を押すと上下，または左右のコンテナを交換します．

コンテナを１回交換するとFUELが1unit減ります．また，SIROTにぶつかるとFUELが20unit以上減ります．

FUELが0になると，ADJUSTERは自己崩壊してゲーム・オーバーとなります．

●コンテナ

1～20までの番号が付いていて，左上に1，左下に16，右下に20，のコンテナがくるような順に並べると面クリアとなります．

１回交換されるごとにだんだんMNSが痛み，コンテナレベル(番号の下に表示されている)が１ランクずつ下がっていきます．

●SIROT

全部で８タイプあります．ADJUSTERを追跡したり，コンテナを交換したりします．ADJUSTERとぶつかるとSIROTは死にますが，プレイヤーのFUELも減ります．死んだSIROTはしばらくすると復活します．

●ステージ

上下左右に全部で３組のワープ・トンネルがあります．また，ある場所で SPACE を押すと，スペシャル・キャラクタが登場します．

●スペシャル・キャラクタ

取ると有利なことが起こります（全部で８タイプ）．

●面クリア

コンテナレベル(高い方が良い)により，ボーナスが入ります．

13面クリアするとSIROTがギブ・アップします．

プログラムについて

自作コンパイラで作りました．そのためメイン・プログラムは解析しても意味がありません．

必勝法＋α

①スペシャル・キャラクタを出すこと

出す時期によって効果がでたりでなかったりするものもあります．

②コンテナレベルをなるべく下げないこと

コンテナレベルが０になってしまったコンテナは，いくら動かしてもボーナスは０点のままです．だから，このようなコンテナを動かし，コンテナレベルがまだ０でないコンテナを動かさないようにするとボーナスがたくさん入ります．

③ワープ・トンネルを活用すること

追いかけられたときは，これを使うと簡単に逃げられます．

終わりに

プログラムをスタートさせると約６秒間，何も表示されませんが，暴走ではありません．

このゲームは単にコンテナを整理するだけだとあまり面白くありません．しかし，高得点を出そうと思うと頭を使わなくてはならないので面白くなってくると思います．

４月号にFPのソフトが２本も載りました．ユーザーの人はその調子でFightしてください．

PiO

(という訳でアニメの「めぞん一刻」もナカナカだと思うTom)

ADJUST マシン語リスト

```
ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F SUM
A800 C3 23 AF DD E5 FD E5 F5 E5 D5 C5 3E 21 06 00 CD :DF
A810 00 0B 3E 12 01 04 15 CD 09 0B 3E 13 01 01 70 CD :E6
A820 09 0B 21 E0 A8 06 14 CD 7E 07 10 FB 3E 6B CD FB :A5
A830 0A F3 01 80 FF AF ED 79 11 00 00 1B 7B B2 C2 3B :E8
A840 A8 C1 D1 E1 F1 FD E1 DD E1 C9 F5 C5 01 C0 FF ED :D8
A850 79 0E 80 ED 49 ED 78 C2 55 A8 ED 79 00 C1 F1 C9 :42
A860 C5 01 80 FF F5 3E 9E CD 4A A8 F1 CD 4A A8 ED 78 :EA
A870 FE FF CA 6E A8 F5 ED 49 CD 0B AF F1 C1 C9 F5 D5 :D4
A880 C5 3E 93 CD 4A A8 CD D6 A8 06 08 1A CD 4A A8 13 :9A
A890 10 F9 C1 D1 F1 C9 F5 3E B0 CD 4A A8 F1 C9 F5 3E :E4
A8A0 B5 CD 4A A8 F1 C9 F5 3E BF CD 4A A8 F1 F5 CD 4A :DC
A8B0 A8 F1 C9 F5 3E CC CD 4A A8 CD D6 A8 F1 C9 F5 D5 :EF
A8C0 C5 3E DD CD 4A A8 CD D6 A8 06 1B 1A CD 4A A8 13 :F4
A8D0 10 F9 C1 D1 F1 C9 7D CD 4A A8 7C CD 4A A8 C9 13 :A8
A8E0 48 24 34 80 3A 24 80 FF 6B 7F 31 04 00 00 14 81 :B1
A8F0 FF 24 00 E8 34 00 E4 68 E8 4A FF 11 54 B9 FF 13 :EC
-----------------------------------------------------------
SUM: 08 6F E3 CB 77 6E 11 63 CE EF CB 71 F2 92 B4 FD :AC
```

```
ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F SUM
A900 11 2A 48 03 FC 4A 00 71 00 FF 11 08 6B 80 63 1F :C2
A910 63 1E 08 44 8C FF 6B 07 11 63 3D 53 FB DB 6B 80 :8F
A920 63 11 3B 4C C1 67 FF 0F 3A 48 03 FD 4A FF 11 C9 :D6
A930 11 4B 30 11 C4 11 4B 20 11 14 80 FF 63 1B 73 6B :DD
A940 B0 63 1F 4C C0 07 E8 60 9F 4D C0 ED 44 8C FF 24 :E9
A950 00 E0 69 0D 3C 0F 3E 69 0C 3C 0E 3E EE 44 8C FF :99
A960 6A 02 6B 07 11 63 3D 53 FB 69 F8 60 47 69 3F 60 :ED
A970 56 52 EF E8 C5 01 00 80 09 EB 09 EB C1 C3 F8 AD :D6
A980 F5 D5 11 00 20 A7 ED 52 7C E6 3F 67 19 D1 F1 C9 :BD
A990 EB 2A F2 FF 19 7C E6 3F 67 22 F2 FF CD B3 A8 2A :BC
A9A0 F4 FF EB 29 29 29 EB 19 CD 80 A9 22 F4 FF 2A F6 :8B
A9B0 FF 19 CD 80 A9 22 F6 FF C9 3A FB FF E6 F8 B5 E6 :9B
A9C0 17 32 FB FF CD A6 A8 C9 7D E6 07 32 FA FF C9 7D :02
A9D0 E6 01 07 07 07 07 47 3A FB FF E6 EF B0 CD C1 A9 :3A
A9E0 C9 3A FA FF A5 21 00 20 11 68 AF 06 03 0F DA FA :F6
A9F0 A9 D5 11 00 40 19 D1 10 F4 C9 F5 C5 01 00 08 CD :16
-----------------------------------------------------------
SUM: 6A 94 65 99 A3 90 8C 1F 01 73 06 40 BB C7 F8 BF :CD
```

```
ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F SUM
AA00 7E A8 D5 11 08 00 19 D1 0B 78 B1 C2 FF A9 C1 F1 :4E
AA10 C3 F7 A9 7D E6 07 32 F8 FF C9 7D E6 07 32 F9 FF :53
AA20 C9 44 4D 29 29 09 29 29 29 29 29 29 EB 29 29 29 :11
AA30 19 EB 2A F4 FF 19 CD 80 A9 22 F6 FF C9 E5 FE 05 :F8
AA40 D2 5B AA 3D 6F 26 00 29 11 78 AF 19 5E 23 56 2A :24
AA50 F6 FF 19 CD 80 A9 22 F6 FF E1 C9 6F 26 00 29 29 :AC
AA60 29 11 C8 B0 19 EB 2A F6 FF ED 4B F8 FF 3A FA FF :37
AA70 08 3E 03 08 0F D2 B3 AA CB 09 D2 8D AA CB 08 D2 :11
AA80 89 AA D5 11 70 AF C3 AF AA D5 C3 AF AA CB 08 D2 :EA
AA90 AB AA D5 F5 E5 C5 21 D0 FF 06 08 1A 2F 77 23 13 :BD
AAA0 10 F9 C1 E1 F1 11 D0 FF C3 AF AA D5 11 68 AF CD :62
AAB0 7E A8 D1 D5 11 00 40 19 D1 08 3D C2 73 AA 3E 01 :6A
AAC0 C3 43 AA 7E A7 C8 CD 3D AA 23 C3 C3 AA 22 F0 FF :B5
AAD0 C9 7E A7 CB E5 6F 26 00 44 4D 29 09 29 29 29 EB :59
AAE0 2A F0 FF 19 EB 2A F6 FF CD BE A8 2A F6 FF 11 08 :A7
AAF0 00 19 CD 80 A9 22 F6 FF E1 23 C3 D1 AA CD 96 A8 :73
-----------------------------------------------------------
SUM: 94 36 DC 08 A4 BD 13 03 8F BE EB 04 B7 7C 3A 8F :5D
```

```
ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F SUM
AB00 CD 10 AB CD 9E A8 CD 10 AB 2B 7C B5 C2 FD AA C9 :B1
AB10 D5 1B 7A B3 C2 11 AB D1 C9 7E 23 FE 54 C2 2A AB :BF
AB20 7E 23 D6 30 32 FC FF C3 19 AB FE 4F C2 39 AB 7E :CC
AB30 23 D6 30 32 FD FF C3 19 AB FE 52 C2 59 AB 7E 23 :95
AB40 E5 6F 26 00 11 FF 3F CF 3A FC FF 5F 16 00 CF 2B :3C
AB50 7C B5 C2 4F AB E1 C3 19 AB A7 C8 E5 F5 3A FD FF :D4
AB60 6F 26 00 54 5D 29 19 29 29 29 29 11 80 AF 19 F1 :76
AB70 D6 41 87 87 5F 16 00 19 5E 23 56 23 46 E1 :45
AB80 7E 23 D6 30 E5 D5 6F 26 00 50 59 CF 3A FC FF 5F :02
AB90 16 00 CF D1 CD FD AA 01 00 10 0B 78 B9 C2 9A AB :7E
ABA0 E1 C3 19 AB 7D CD 60 A8 6F 26 00 C9 E1 7E A7 CA :E8
ABB0 B9 AB CD 3D AA 23 C3 AD AB E9 EB 21 D0 FF CD C5 :AC
ABC0 AB CD C3 AA C9 E5 7A E6 80 28 0D 36 2D E5 21 00 :11
ABD0 00 A7 ED 52 EB E1 18 02 36 20 23 01 00 E5 EB :16
ABE0 78 A7 28 17 FE 01 28 0E FE 02 28 05 11 0A 00 18 :F3
ABF0 0D 11 64 00 18 08 11 E8 03 18 03 11 10 27 3E 30 :6F
-----------------------------------------------------------
SUM: 47 6C 61 08 AA 64 5C 41 75 12 DF BA FC 00 79 DD :39
```

```
ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F SUM
AC00 A7 ED 52 38 03 3C 18 F8 19 FE 30 28 08 EB E1 77 :27
AC10 0E 01 23 18 0A 79 A7 28 04 3E 30 18 F0 EB E1 04 :E6
AC20 78 FE 04 20 B9 7B C6 30 77 23 36 00 E1 C9 E5 73 :96
AC30 23 36 00 E1 C9 E5 42 4B 54 5D 7E A7 28 03 23 18 :B1
AC40 F9 A7 ED 42 03 ED B0 E1 C9 E5 19 36 00 E1 C9 E5 :DC
AC50 E5 19 2B D1 ED B0 AF 12 E1 C9 6E 26 00 C9 AF 47 :55
AC60 57 5F 7E FE 2D 20 03 04 23 7E FE 26 28 28 7E 23 :3C
AC70 FE 3A 30 16 FE 30 38 12 D6 30 E5 EB 29 54 5D 29 :CF
AC80 29 19 5F 16 00 19 EB E1 18 E4 EB 78 A7 C8 EB 21 :76
AC90 00 00 A7 ED 52 C9 23 7E FE 48 20 EE 23 7E FE 41 :84
ACA0 38 14 FE 47 30 E4 D6 37 E5 EB 29 29 29 29 5F 16 :9B
ACB0 00 19 EB E1 18 E6 FE 30 38 D0 FE 3A 30 CC D6 30 :53
ACC0 18 E6 EB E1 EB 2B 29 19 5E 23 56 23 4E 23 46 23 :F6
ACD0 78 B1 20 F8 E5 EB C9 44 4D 21 00 00 3E 10 29 EB :EE
ACE0 29 EB 30 01 09 3D 20 F6 C9 01 00 7C E6 80 28 :75
ACF0 0B D5 11 00 00 EB A7 ED 52 D1 04 0C 7A E6 80 28 :AB
-----------------------------------------------------------
SUM: A8 18 7A 7D 1D EC FC AA 84 15 0A 4C F7 02 AA 84 :7C
```

```
ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F SUM
AD00 0A E5 21 00 00 A7 ED 52 EB E1 04 C5 42 4B EB 21 :24
AD10 00 00 3E 10 EB 29 EB ED 6A A7 ED 42 30 03 09 18 :CE
AD20 02 CB C3 3D 20 EE EB C1 78 E6 01 28 09 D5 11 00 :FD
AD30 00 EB A7 ED 52 D1 79 FE 00 CB E5 21 00 00 A7 ED :7B
AD40 52 EB E1 C9 D5 7E 12 23 13 A7 C2 45 AD E1 C9 D1 :58
AD50 E5 EB 7E 12 23 13 A7 C2 52 AD EB E1 D5 C9 E5 AF :FC
AD60 BE CA 68 AD 23 C3 60 AD 1A 77 A7 CA 73 AD 23 13 :E8
AD70 C3 68 AD E1 C9 D1 E5 CD 5E AD E1 D5 C9 1A BE C2 :29
AD80 8F AD A7 CA 8B AD 23 13 C3 7D AD 21 FF FF C9 21 :11
AD90 00 00 C9 7C B5 C8 CB 7C CA 9F AD 21 FF FF C9 21 :28
ADA0 01 00 C9 CB 7C C8 EB 21 00 00 A7 ED 52 C9 AF 01 :44
ADB0 00 00 ED B1 78 2F 67 79 2F 6F C9 FD 2B 06 10 42 :0C
ADC0 71 28 06 10 01 06 10 06 60 42 10 56 00 00 06 60 :3A
ADD0 42 10 38 00 00 01 01 12 00 B6 A1 80 02 BA A1 10 :E2
ADE0 04 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 D1 A2 95 A2 4C :FA
ADF0 04 A4 AE 06 10 01 00 00 00 00 06 10 11 50 00 00 :E4
-----------------------------------------------------------
SUM: 0F 2C 4F 7B 86 28 8B 9E C6 31 8D F8 69 00 D5 BC :52
```

```
ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F SUM
AE00 00 F6 A2 43 A2 38 04 B5 AE 06 10 11 60 00 00 00 :A3
AE10 06 60 33 76 10 00 00 00 00 00 00 00 10 11 50 :90
AE20 00 00 00 00 00 00 00 00 60 42 09 60 00 00 60 :6B
AE30 33 76 10 00 00 60 42 25 28 00 00 01 0F 00 10 :C8
AE40 15 80 00 00 00 10 25 88 00 00 00 10 22 29 00 00 :AD
AE50 00 10 21 85 00 00 00 10 21 78 00 00 00 10 21 68 :F8
AE60 00 00 00 10 21 07 00 00 00 10 23 70 00 00 00 10 :EB
AE70 22 47 00 00 00 10 22 38 00 00 00 10 21 17 00 00 :1B
AE80 00 10 21 70 00 00 00 10 22 60 00 00 00 10 21 27 :8B
AE90 00 00 00 10 18 30 00 00 00 10 23 51 00 00 00 06 :E2
AEA0 01 44 17 AE 06 01 49 1D AE 00 01 50 DF AE 06 03 :0C
AEB0 53 55 4D 23 AE 06 01 41 29 AE 06 01 45 2F AE 00 :0E
AEC0 01 45 DA AE 06 01 53 35 AE 00 01 53 D5 AE 86 03 :6B
AED0 53 55 4D 3B AE 04 41 38 30 30 04 46 31 34 46 32 :E2
AEE0 41 45 45 30 20 34 31 20 34 35 20 34 35 20 33 30 :15
AEF0 20 32 30 20 33 34 20 32 30 20 33 32 20 33 30 20 :B3
-----------------------------------------------------------
SUM: 79 5D 27 DB A6 63 BC D7 32 91 F7 4B 83 91 36 ED :AD
```

```
ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F SUM
AF00 20 2B 39 20 2B 41 20 2B 42 20 2B 43 20 2B 20 32 :C8
AF10 30 20 33 32 20 3A 43 38 4D 0A B0 19 7E 23 66 6F :20
AF20 E5 D9 C9 CD 03 A8 DD 21 00 20 FD 21 00 28 31 00 :94
AF30 30 21 00 E0 22 F0 FF 21 00 00 22 F2 FF 21 00 20 :B7
AF40 22 F4 FF 22 F6 FF 21 07 00 22 F8 FF 21 07 07 22 :BE
AF50 FA FF 21 03 01 22 FC FF 21 20 B0 11 00 00 01 40 :7E
AF60 00 ED B0 C3 C8 B8 13 13 FF FF FF FF FF FF FF FF :FE
AF70 00 00 00 00 00 00 00 00 08 00 F8 FF C0 FE 40 01 :FE
AF80 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 F4 00 20 00 :14
AF90 EC 00 21 00 DE 00 23 00 D2 00 25 00 C6 00 26 00 :F1
AFA0 B8 00 29 00 AE 00 2C 00 A0 00 30 00 98 00 32 00 :55
AFB0 8F 00 35 00 88 00 37 00 80 00 3A 00 78 00 3E 00 :F3
AFC0 70 00 41 00 68 00 47 00 62 00 4D 00 5C 00 4E 00 :B9
AFD0 56 00 53 00 50 00 58 00 4A 00 5E 00 46 00 62 00 :A1
AFE0 40 00 6A 00 3C 00 6F 00 38 00 74 00 34 00 7C 00 :B1
AFF0 30 00 83 00 2D 00 8A 00 2A 00 92 00 28 00 9B 00 :E9
-----------------------------------------------------------
SUM: EA 25 05 E7 64 EC 8D BE B7 8B D9 7D 45 9B 7B 23 :AC
```

```
ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F SUM
B000 24 00 A5 00 22 00 AA 00 1E 00 BD 00 1C 00 C7 00 :53
B010 19 00 D2 00 16 00 E5 00 13 00 F4 00 00 00 00 00 :ED
B020 A7 ED 52 C9 00 00 00 00 C3 D7 AC 00 00 00 00 00 :F5
B030 C3 E9 AC 00 00 00 00 00 E1 4E 23 46 23 C3 05 AF :8A
B040 C3 0F AF 00 00 00 00 00 E9 00 00 00 00 00 00 00 :6A
B050 7E 23 66 6F C9 00 00 00 73 23 72 2B C9 00 00 00 :3B
B060 C2 AC D1 AD C5 AE EC AE FE AD 90 A9 B9 A9 C8 A9 :B0
B070 CF A9 E1 A9 13 AA 1A AA 21 AA C3 AA BA AB CD AA :97
B080 D1 AA 19 AB FD AA 5E AC AE AD 5A AC 61 AE 2E AC :3A
B090 C5 AB 35 AC 49 AC 4F AC A3 AD 93 AD 93 AE 5A AC :18
B0A0 A4 AB 45 AE AC AB 0D AE 16 AE 1F AE 3B AE 31 AE :AD
B0B0 28 AE DC AD E3 AD EA AD F1 AD 44 AD 5E AD 75 AD :42
B0C0 BB AD C6 AD 7D AD 4F AD FF FF FF FF FF FF FF FF :F9
B0D0 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF :F0
B0E0 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF :F0
B0F0 FF EF C1 81 C1 EF FF FF FF F7 83 81 83 F7 FF FF :50
-----------------------------------------------------------
SUM: 93 A5 30 6C EA A0 85 B5 A4 48 15 F6 88 C2 8B B1 :15
```

```
ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F SUM
B100 FF F7 E3 C1 E3 E3 E3 FF FF E3 E3 E3 C1 E3 F7 FF :84
B110 FF 81 81 81 81 81 81 FF FF FF C3 00 00 C3 FF FF :86
B120 E7 E7 C3 C3 C3 C3 E7 E7 88 EA EA C8 EC EA 8A FF :2B
B130 A8 AD AD AD AD AD 8D FF 68 6A 4A 28 6C 6A 6A FF :1B
B140 19 D6 DE 19 D7 D6 D9 FF E7 5A 5A 43 5B 5B DB FF :D9
B150 0C EB EF 8F EF EB 0C FF 18 D6 D6 18 96 56 D0 FF :F1
B160 C3 7A 7A 63 7B 7B 42 FF 6C 6B AB C8 AB 6B 6B FF :1B
B170 F7 F7 6B AB AD DD DE FF F9 FE FF F9 F6 96 99 FF :7E
B180 FC FA FC AA AA DB EF FF C1 BE A2 BA A2 BE C1 FF :07
B190 FC F9 75 AD DD FD F8 FF 79 FC FD FD FD CD 48 FF :68
B1A0 F0 F8 F8 F8 F8 98 90 FF E3 DD B6 6A 3E 1D C3 1F :14
B1B0 E3 DD B6 AB BE DC E1 FC EF 1F EF 1F DF 3F 7F FF :50
B1C0 FB FC FB FC FD FE FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF :DE
B1D0 E3 E7 E7 E7 E7 E7 C3 FF 80 9C 9F 80 FC FC 80 FF :DA
B1E0 80 9F 9F 81 9F 9F 80 FF CC CC CC CC 80 CF CF FF :49
B1F0 80 FC FC 80 9F 9C 80 FF 80 9C FC 80 9C 9C 80 FF :01
-----------------------------------------------------------
SUM: 15 84 22 46 21 56 F7 D5 29 88 5E FA 7E F9 B2 10 :86
```


▶私の友人には鋭い目を持った人がいます．彼はPiOPiOにペンネームで載っている私の文章を読み，「○×(私のこと)が書いたんだろう」と当ててしまいました．まぁ近況も書いてあったのでわかることはわかるのですが，それにしてもすごい．しかし，彼はI/O読者でもありながら，私がI/Oに実名で載ったことには気付きませんでした．また，こんな友人もいます．彼は，自宅でうどんを食べていると，うどんが気管の方に行き咳込みそうになったのですが，それをこらえてしまいました．すると，鼻がなん

```
ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F SUM
B200 80 9C 9F 9F 9F 9F 9F FF 80 9C 9C 80 9C 9C 80 FF :25
B210 80 9C 9C 80 9F 9C 80 FF 80 9C 9C 9C 9C 9C 80 FF :FD
B220 FF 88 88 88 88 88 88 FF FF F8 F8 F8 F8 F8 F8 FF :FC
B230 00 00 00 00 00 00 00 00 1F 07 03 01 01 00 00 00 :2B
B240 F8 E0 C0 80 80 00 00 00 C1 DD D9 D9 D9 D9 C1 FF :5A
B250 F1 F7 F7 F7 F7 F7 C1 FF C1 CF CF C1 F9 F9 C1 FF :56
B260 C1 CF CF C3 CF CF C1 FF ED ED ED C1 E7 E7 E7 FF :BC
B270 C1 F9 F9 C1 CF CF C1 FF C1 F9 F9 C1 D9 D9 C1 FF :B8
B280 C1 CF CF CF CF CF CF FF C1 CD CD C1 CD CD C1 FF :10
B290 C1 CD CD C1 CF CF C1 FF 00 00 00 01 01 03 07 1F :A5
B2A0 00 00 00 80 80 C0 E0 F8 F0 FC FE FE FF FF FF FF :7C
B2B0 0F 3F 7F 7F FF FF FF FF FF FF FF FF FE FE FC F0 :2C
B2C0 FF FF FF FF 7F 7F 3F 0F E0 80 00 00 00 00 80 E0 :08
B2D0 C1 CD CD C1 CD CD CD FF E1 D9 D9 E1 D9 D9 C1 FF :68
B2E0 C1 F9 F9 F9 F9 F9 C1 FF E1 D9 D9 D9 D9 D9 E1 FF :5C
B2F0 C1 F9 F9 E1 F9 F9 C1 FF C1 F9 F9 E1 F9 F9 F9 FF :C4
------------------------------------------------------------
SUM: 3D F8 1B CB 36 F3 E7 FB 61 BC 36 8B 39 3A 00 E3 :5A
```

```
ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F SUM
B300 C1 D9 F9 F9 C9 D9 C1 FF D9 D9 D9 C1 D9 D9 D9 FF :C4
B310 C3 E7 E7 E7 E7 E7 C3 FF C3 E7 E7 E7 E7 E5 F3 FF :3E
B320 D9 D9 E9 F1 E9 D9 D9 FF F9 F9 F9 F9 F9 F9 C1 FF :BC
B330 B9 91 A9 A9 B9 B9 B9 FF B9 B9 B1 A9 99 B9 B9 FF :9C
B340 C1 D9 D9 D9 D9 D9 C1 FF E1 D9 D9 E1 F9 F9 F9 FF :1C
B350 C1 D9 D9 D9 C9 99 C1 FF E1 D9 D9 E1 F1 E9 D9 FF :94
B360 C1 D9 F9 C1 CF CD C1 FF 81 E7 E7 E7 E7 E7 E7 FF :9A
B370 D9 D9 D9 D9 D9 D9 C1 FF B9 B9 B9 B9 B9 DB E7 FF :34
B380 B9 B9 A9 A9 A9 A9 D3 FF B9 B9 D7 EF D7 B9 B9 FF :68
B390 B9 B9 D3 E7 E7 E7 E7 FF C1 D9 EF F7 FB D9 C1 FF :F4
B3A0 07 01 00 00 00 00 01 07 C3 81 81 00 00 00 00 00 :D5
B3B0 00 00 00 00 00 81 81 C3 F8 FE FF FF FF FF FE F8 :AD
B3C0 1F 7F FF FF FF FF 7F 1F E7 E7 E7 E7 FF E7 E7 FF :A0
B3D0 FF FF E3 DF C3 D9 A3 FF FF F9 F9 C1 B9 B9 C1 FF :E2
B3E0 FF FF C3 B9 F9 B9 C3 FF FF 9F 9F 83 9D 9D 83 FF :6A
B3F0 FF FF C3 B9 81 F9 C3 FF FF E7 D3 F3 E1 F3 F3 FF :28
------------------------------------------------------------
SUM: C7 7D DA A6 68 05 FE DC 63 3B 54 AF E3 D5 7C EA :CA
```

```
ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F SUM
B400 FF FF C3 9D 9D 83 9F C3 FF F9 F9 C9 B1 B9 B9 FF :BC
B410 FF E7 FF E7 E7 E7 E7 FF FF E7 FF E7 E7 E7 E5 F3 :F2
B420 FF F9 D9 E9 F1 E9 D9 FF FF E7 E7 E7 E7 E7 E7 FF :D4
B430 FF FF D7 A9 A9 A9 A9 FF FF FF E7 D9 D9 D9 D9 FF :C0
B440 FF FF C3 B9 B9 B9 C3 FF FF FF C1 B9 B9 C1 F9 F9 :92
B450 FF FF 83 9D 9D 83 9F 9F FF FF C9 B1 F9 F9 F9 FF :DE
B460 FF FF C3 F9 C3 BF C3 FF FF E7 81 E7 E7 E7 E7 FF :00
B470 FF FF D9 D9 D9 D9 C1 FF FF FF D9 D9 D9 EB F7 FF :8C
B480 FF FF B9 B9 A9 A9 D3 FF FF FF D9 EB F7 EB D9 FF :10
B490 FF FF D9 D9 EB F7 FB FD FF FF C1 DD E7 F9 C1 FF :C6
B4A0 FF FF FF FF FF FF FF FF FE FE FE FE FE FE FE FE :E8
B4B0 FC FC FC FC FC FC FC FC F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8 :A0
B4C0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 E0 E0 E0 E0 E0 E0 E0 E0 :80
B4D0 C0 C0 C0 C0 C0 C0 C0 C0 80 80 80 80 80 80 80 80 :00
B4E0 FF FF FF 81 81 FF FF FF FF FF C1 80 C1 FF FF FF :F9
B4F0 99 E7 81 E7 81 E7 E7 FF 87 E3 E3 E3 E3 E3 87 FF :B2
------------------------------------------------------------
SUM: 39 69 11 E3 51 01 4D 01 D2 E0 3E 1B A2 08 A4 38 :C7
```

```
ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F SUM
B500 F0 E3 E3 E3 E3 E3 F0 FF FF FF FF E3 E3 FF FF FF :0E
B510 1F 07 C3 E3 E1 F1 F1 00 FC F0 E1 E3 C3 C7 C7 80 :10
B520 00 F8 F8 F8 F8 F8 F8 FF 80 8F 8F 8F 8F 8F 8F FF :A8
B530 E0 CC 9C 9C 9C CC E0 FF 87 CF CF CF CC C0 E1 FF :8B
B540 9C 9C 9C 9C 9C 9C C1 FF C1 9C FC C1 9F 9C C1 FF :7D
B550 80 E3 E3 E3 E3 E3 E3 FF FF FF FF FF FF FF FF FF :C9
B560 FF FF FF 0F 6F 4F 4F 0F FF E1 E3 63 63 63 63 41 :B8
B570 FF FF FF 08 6B 4A 4A 08 FF 30 B1 B1 31 F1 F1 20 :D0
B580 FF F8 FF 0F 68 49 49 08 FF C1 DF 5F 41 79 79 41 :79
B590 FF FF FF 08 6B 4A 4A 08 FF C1 DF 5F 43 4F 4F 41 :2C
B5A0 FF FF FF 08 6B 4A 4A 08 FF FF FF 1F 0F C7 E7 E7 :CC
B5B0 FF FF FF F8 F0 E3 E7 E7 E7 E7 C7 0F 1F FF FF FF :56
B5C0 E7 E7 E3 F0 F8 FF FF FF F7 80 F7 C1 D5 D5 F7 F7 :5D
B5D0 FF FF FF 00 00 FF FF FF E7 E7 E7 E7 E7 E7 E7 E7 :32
B5E0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
B5F0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
------------------------------------------------------------
SUM: EB 06 95 F7 D7 6E B8 0F 82 C8 2F 8C A1 4E D6 22 :75
```

```
ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F SUM
B600 2A 00 60 29 29 29 29 29 29 11 40 B6 19 7E A7 C8 :8D
B610 47 23 4E 23 CD 96 A8 CD 30 B6 CD 9E A8 CD 30 B6 :5F
B620 10 F2 C3 0D B6 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :88
B630 79 3D C2 31 B6 C9 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :28
B640 10 F0 10 D0 10 B0 10 90 00 00 00 00 00 00 00 00 :40
B650 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
B660 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
B670 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
B680 10 70 10 50 20 30 10 80 00 00 00 00 00 00 00 00 :C0
B690 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
B6A0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
B6B0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
B6C0 10 70 10 50 10 80 10 60 10 40 10 30 00 00 00 00 :70
B6D0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
B6E0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
B6F0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
------------------------------------------------------------
SUM: 2A 22 63 FA A2 E8 01 66 69 07 1D 84 C1 4B D7 7E :0C
```

```
ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F SUM
B700 08 90 08 70 08 50 08 30 08 10 00 00 00 00 00 00 :B8
B710 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
B720 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
B730 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
B740 10 E0 20 40 10 A0 30 10 00 00 00 00 00 00 00 00 :40
B750 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
B760 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
B770 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
B780 20 A0 50 10 20 90 40 10 00 00 00 00 00 00 00 00 :20
B790 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
B7A0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
B7B0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
B7C0 10 70 10 50 10 30 10 10 00 00 00 00 00 00 00 00 :40
B7D0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
B7E0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
B7F0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
------------------------------------------------------------
SUM: 48 80 88 10 48 B0 88 60 08 10 00 00 00 00 00 00 :58
```

```
ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F SUM
B800 10 A0 10 E0 30 50 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :20
B810 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
B820 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
B830 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
B840 50 30 10 A0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :30
B850 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
B860 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
B870 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
B880 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
B890 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
B8A0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
B8B0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
B8C0 00 00 00 00 00 00 00 00 21 00 00 22 00 60 21 00 :C4
B8D0 E4 22 02 60 C3 7A DA 2A 04 60 E5 21 00 00 EB E1 :DF
B8E0 E7 27 7D B4 CA EE B8 CD 00 B6 C9 C3 EF B8 C9 2A :58
B8F0 04 60 E5 21 00 00 EB E1 E7 27 7D B4 CA 09 B9 DF :E0
------------------------------------------------------------
SUM: 2F 79 84 B5 BD B8 7D D8 0C 3D 2B BA B9 21 8E EA :2B
```

```
ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F SUM
B900 26 30 11 06 60 E7 2E E7 11 C9 2A 2C 60 E7 20 22 :82
B910 00 60 2A 2C 60 E7 20 22 2C 60 C9 DF 26 30 E5 DF :8D
B920 4C 30 E7 2F 30 30 30 30 00 E5 DF 72 30 E5 2A 2C :F3
B930 60 EB DF 98 30 E7 18 EB E1 E7 2E E5 DF 98 30 E5 :43
B940 2A 2C 60 EB DF BE 30 E7 18 EB E1 E7 2E E7 14 2B :74
B950 EB E1 E7 19 EB E1 E7 2E E7 2F 30 00 E5 21 06 00 :FF
B960 EB E1 E7 19 EB E1 E7 2E E7 0D C9 21 22 00 E5 21 :B3
B970 07 00 D1 E7 0C 2A 2E 60 22 2C 60 21 07 00 E7 0A :4A
B980 21 00 00 E7 0B CD 1B B9 2A 2E 60 E5 2A 30 60 29 :34
B990 11 68 6B 19 F7 EB E1 E7 27 7D B4 CA BA B9 2A 30 :96
B9A0 60 29 11 68 6B 19 E5 2A 2E 60 EB E1 FF 21 22 00 :31
B9B0 E5 21 02 00 D1 E7 0C CD 1B B9 C9 2A 32 60 E5 21 :F8
B9C0 00 00 EB E1 E7 23 7D B4 CA D2 B9 21 01 00 22 34 :D4
B9D0 60 C9 2A 32 60 E5 21 01 00 EB E1 E7 27 7D B4 CA :C1
B9E0 E5 B9 C3 41 BA 2A 36 60 E5 21 03 00 EB E1 E7 27 :FF
B9F0 7D B4 CA 0F BA 21 00 00 22 32 60 2A 38 60 E5 2A :6A
------------------------------------------------------------
SUM: 12 81 20 C8 DA 9A 83 73 91 1C FF 77 31 C4 78 31 :A6
```

```
ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F SUM
BA00 3A 60 D1 E7 0C DF 26 30 E7 2F 20 00 E7 10 C9 2A :B3
BA10 38 60 E5 2A 3A 60 D1 E7 0C DF 26 30 E5 2A 36 60 :DF
BA20 11 23 00 19 EB DF 4C 30 E7 17 EB E1 E7 2E E7 10 :69
BA30 2A 36 60 22 00 60 CD D7 B8 2A 36 60 23 22 36 60 :39
BA40 C9 2A 38 60 29 E5 2A 3A 60 29 11 1C 00 CF D1 19 :6C
BA50 11 70 60 19 F7 E5 21 04 00 EB E1 E7 23 7D B4 CA :CC
BA60 93 BA 2A 38 60 29 E5 2A 3A 60 29 11 1C 00 CF D1 :D7
BA70 19 11 78 65 19 F7 22 3C 60 CD DD BD 2A 32 60 E5 :DD
BA80 21 02 00 EB E1 E7 25 7D B4 CA 93 BA 21 00 00 22 :86
BA90 36 60 C9 2A 3E 60 E5 2A 3E 60 E5 21 00 00 EB E1 :A6
BAA0 E7 27 EB E1 19 22 3E 60 2A 38 60 E5 2A 3A 60 D1 :EF
BAB0 E7 0C DF 26 30 E7 2F 20 00 E7 10 2A 38 60 29 E5 :25
BAC0 2A 3A 60 29 11 1C 00 CF D1 19 11 70 60 19 E5 21 :D3
BAD0 00 00 EB E1 FF 21 01 00 22 40 60 21 02 00 22 42 :36
BAE0 60 21 28 00 22 2C 60 CD 0A B9 2A 2C 60 E5 21 40 :E3
BAF0 00 EB E1 E7 2A 7D B4 CA 01 BB 2A 40 60 23 22 40 :E3
------------------------------------------------------------
SUM: E2 59 37 6F 8E 9E EE 4F A6 A6 0C 29 E4 C3 8E 2F :2F
```

```
ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F SUM
BB00 60 21 27 00 22 2C 60 CD 0A B9 2A 2C 60 E5 21 04 :A6
BB10 00 EB E1 E7 2A 7D B4 CA 21 BB 2A 40 60 2B 22 40 :0B
BB20 60 21 29 00 22 2C 60 CD 0A B9 2A 2C 60 E5 21 04 :A8
BB30 00 EB E1 E7 2A 7D B4 CA 41 BB 2A 42 60 23 22 42 :27
BB40 60 21 25 00 22 2C 60 CD 0A B9 2A 2C 60 E5 21 04 :A4
BB50 00 EB E1 E7 2A 7D B4 CA 61 BB 2A 42 60 2B 22 42 :4F
BB60 60 2A 44 60 E5 21 01 00 EB E1 E7 2A 7D B4 CA 74 :81
BB70 BB C3 BF BB 2A 42 60 E5 21 02 00 EB E1 E7 24 7D :20
BB80 B4 CA 98 BB 2A 42 60 22 46 60 CD 0A BC 2A 2C 60 :AE
BB90 7D B4 CA 98 BB C3 7B BC 2A 40 60 E5 21 01 00 EB :04
BBA0 E1 E7 24 7D B4 CA BC BB 2A 40 60 22 46 60 CD 0A :C7
BBB0 BC 2A 2C 60 7D B4 CA BC BB C3 7B BC C3 79 BD 2A :01
BBC0 40 60 E5 21 01 00 EB E1 E7 24 7D B4 CA E3 BB 2A :41
BBD0 40 60 22 46 60 CD 0A BC 2A 2C 60 7D B4 CA E3 BB :4A
BBE0 C3 7B BC 2A 42 60 E5 21 02 00 EB E1 E7 24 7D B4 :D6
BBF0 CA 07 BC 2A 42 60 22 46 60 CD 0A BC 2A 2C 60 7D :E7
------------------------------------------------------------
SUM: 16 E2 4C BB EE 6E FA 03 B5 FF BD F8 13 C4 E8 56 :D6
```

かおかしいと感じ鼻をかんだら，5cmくらいのうどんが鼻の穴からニョロニョロと…．このとき，彼は口と鼻はつながっているのだと実感したそうです．鋭い人とうどんの人は同一人物です．

(Workman)

ADJUST　マシン語リスト

```
ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F SUM
BC00 B4 CA 07 BC C3 7B BC C3 79 BD 2A 46 60 22 44 60 :CA
BC10 2A 38 60 E5 2A 46 60 29 11 6E 6B 19 F7 EB E1 19 :7F
BC20 22 48 60 2A 3A 60 E5 2A 46 60 29 11 76 6B 19 F7 :6E
BC30 EB E1 19 22 4A 60 2A 48 60 29 E5 2A 4A 60 29 11 :9F
BC40 1C 00 CF D1 19 11 70 60 19 F7 22 2C 60 2A 2C 60 :2A
BC50 E5 21 01 00 EB E1 E7 23 E5 2A 2C 60 E5 21 06 00 :84
BC60 EB E1 E7 23 EB E1 E7 2B 7D B4 CA 74 BC 21 00 00 :00
BC70 22 2C 60 C9 21 01 00 22 2C 60 C9 2A 38 60 E5 2A :E1
BC80 46 60 29 11 6E 6B 19 F7 EB E1 19 22 38 60 2A 3A :CC
BC90 60 E5 2A 46 60 29 11 76 6B 19 F7 EB E1 19 22 3A :81
BCA0 60 2A 38 60 29 E5 2A 3A 60 29 11 1C 00 CF D1 19 :03
BCB0 11 70 60 19 F7 22 2C 60 2A 2C 60 E5 21 02 00 EB :48
BCC0 E1 E7 24 7D B4 CA CB BC C3 25 BD 2A 46 60 E5 21 :E9
BCD0 01 00 EB E1 E7 2A 7D B4 CA F6 BC 21 1B 00 ED 5B :0F
BCE0 38 60 C7 E5 2A 46 60 29 11 6E 6B 19 F7 EB E1 19 :1C
BCF0 22 38 60 C3 0E BD 21 16 00 ED 5B 3A 60 C7 E5 2A :37
---------------------------------------------------------
SUM: 4C B7 18 80 42 E7 B2 E4 55 AE 44 70 42 00 33 42 :C8
```

```
ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F SUM
BD00 46 60 29 11 76 6B 19 F7 EB E1 19 22 3A 60 2A 38 :D4
BD10 60 29 E5 2A 3A 60 29 11 1C 00 CF D1 19 11 70 60 :22
BD20 19 F7 22 2C 60 2A 2C 60 E5 21 04 00 EB E1 E7 23 :54
BD30 7D B4 CA 66 BD 2A 38 60 29 E5 2A 3A 60 29 11 1C :08
BD40 00 CF D1 19 11 78 65 19 F7 22 3C 60 CD DD BD 2A :06
BD50 32 60 E5 21 02 00 EB E1 E7 25 7D B4 CA 66 BD 21 :B1
BD60 00 00 22 36 60 C9 2A 2C 60 E5 21 05 00 EB E1 E7 :F5
BD70 23 7D B4 CA 79 BD CD 45 BF 2A 38 60 E5 2A 3A 60 :90
BD80 D1 E7 0C DF 26 30 E5 2A 4C 60 11 21 00 19 EB DF :C9
BD90 4C 30 E7 17 EB E1 E7 2E E7 10 2A 38 60 29 E5 2A :4C
BDA0 3A 60 29 11 1C 00 CF D1 19 11 70 60 19 E5 21 03 :AC
BDB0 00 EB E1 FF 2A 36 60 2B 22 36 60 2A 36 60 E5 21 :34
BDC0 00 00 EB E1 E7 26 7D B4 CA DC BD 21 03 00 22 36 :E9
BDD0 60 21 01 00 ED 5B 4C 60 C7 22 4C 60 C9 2A 3C 60 :9A
BDE0 29 11 A0 6A 19 E5 21 02 00 EB E1 FF 2A 3C 60 29 :1F
BDF0 11 B8 6A 19 E5 21 00 00 EB E1 FF 2A 3C 60 29 11 :1D
---------------------------------------------------------
SUM: 82 2C 79 71 E2 EB D2 9D FC BE 1C 33 FB 20 E4 66 :42
```

```
ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F SUM
BE00 C8 6A 19 E5 21 C8 00 E5 2A 3C 60 29 11 80 6A 19 :01
BE10 F7 EB E1 E5 EB 11 0A 00 CF EB E1 C7 EB E1 FF 2A :05
BE20 3C 60 29 11 88 6A 19 F7 29 E5 2A 3C 60 29 11 90 :76
BE30 6A 19 F7 29 11 1C 00 CF D1 19 11 70 60 19 E5 21 :89
BE40 00 00 EB E1 FF 2A 4E 60 E5 2A 3C 60 29 11 80 6A :72
BE50 19 F7 29 11 D0 6A 19 F7 EB E1 C7 22 4E 60 21 0F :27
BE60 00 22 3E 60 2A 4E 60 E5 21 00 00 EB E1 E7 25 7D :F3
BE70 B4 CA 7A BE 21 00 00 22 4E 60 CD 9D BE 21 04 00 :F4
BE80 22 00 60 CD D7 BB 2A 4E 60 E5 21 00 00 EB E1 E7 :6F
BE90 23 7D B4 CA 9C BE 21 01 00 22 32 60 C9 2A 4E 60 :EF
BEA0 11 08 00 D7 22 2C 60 21 05 00 E5 21 18 00 D1 E7 :9A
BEB0 0C 21 00 00 22 40 60 21 22 00 EB 21 CD BE E7 01 :B1
BEC0 21 01 00 E7 01 EB E7 01 21 40 60 E7 01 2A 40 60 :50
BED0 E5 2A 2C 60 EB E1 E7 25 7D B4 CA EB BE 21 02 00 :3A
BEE0 E7 0A 21 01 00 E7 0B E7 22 2D 00 2A 40 60 E5 2A :14
BEF0 2C 60 EB E1 E7 27 7D B4 CA 09 BF 21 01 00 E7 0A :3C
---------------------------------------------------------
SUM: AD EC 32 AB 49 FD 4B 5B 43 C1 58 65 80 9A 1E AD :08
```

```
ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F SUM
BF00 21 02 00 E7 0B E7 22 2D 00 2A 2C 60 E5 2A 40 60 :B0
BF10 EB E1 E7 23 7D B4 CA 42 BF 21 02 00 E7 0A 21 01 :08
BF20 00 E7 0B DF 26 30 E5 2A 4E 60 E5 21 07 00 EB E1 :BD
BF30 E7 2A 11 7B 00 19 EB DF 4C 30 E7 17 EB E1 E7 2E :DB
BF40 E7 0D E7 02 C9 21 05 00 22 00 60 CD D7 BB 21 02 :CD
BF50 00 22 50 60 2A 52 60 23 E7 00 6D BF 7B BF 9F BF :7C
BF60 07 C0 5B C0 65 C0 73 C0 C0 C0 00 00 E9 2A 2E 60 :5B
BF70 11 2C 01 19 22 2E 60 CD 6B B9 C9 2A 4E 60 11 64 :0E
BF80 00 19 22 4E 60 2A 4E 60 E5 21 18 01 EB E1 E7 27 :BA
BF90 7D B4 CA 9B BF 21 18 01 22 4E 60 CD 9D BE C9 21 :71
BFA0 00 00 22 3C 60 21 03 00 EB 21 BB BF E7 01 21 01 :72
BFB0 00 E7 01 EB E7 01 21 3C 60 E7 01 2A 3C 60 29 11 :60
BFC0 A0 6A 19 F7 E5 21 01 00 EB E1 E7 23 7D B4 CA 04 :F6
BFD0 C0 2A 3C 60 29 11 A0 6A 19 E5 21 03 00 EB E1 FF :B7
BFE0 2A 3C 60 29 11 C8 6A 19 E5 21 64 00 E5 2A 3C 60 :60
BFF0 29 11 80 6A 19 F7 EB E1 E5 EB 11 0A 00 CF EB E1 :B6
---------------------------------------------------------
SUM: 22 A4 DA 99 C6 A3 74 29 AD 9D 41 35 54 AE FE 93 :92
```

```
ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F SUM
C000 C7 EB E1 FF E7 02 C9 21 00 00 22 3C 60 21 13 00 :57
C010 EB 21 23 C0 E7 01 21 01 00 E7 01 EB E7 01 21 3C :11
C020 60 E7 01 2A 3C 60 29 11 F0 6A 19 F7 E5 21 04 00 :BC
C030 EB E1 E7 25 7D B4 CA 58 C0 2A 3C 60 29 11 F0 6A :45
C040 19 E5 2A 3C 60 29 11 F0 6A 19 F7 23 EB E1 FF 2A :80
C050 3C 60 22 2C 60 CD C3 C3 E7 02 C9 21 18 01 22 4E :F9
C060 60 CD 9D BE C9 2A 2E 60 11 EB 03 19 22 2E 60 CD :9B
C070 6B B9 C9 21 00 00 22 3C 60 21 13 00 EB 21 8F C0 :5B
C080 E7 01 21 01 00 E7 01 EB E7 01 21 3C 60 E7 01 2A :94
C090 3C 60 29 11 F0 6A 19 F7 E5 21 04 00 EB E1 E7 25 :22
C0A0 7D B4 CA BD C0 2A 3C 60 29 11 F0 6A 19 E5 21 04 :F5
C0B0 00 EB E1 FF 2A 3C 60 22 2C 60 CD C3 C3 E7 02 C9 :44
C0C0 21 00 00 22 3C 60 21 03 00 EB 21 DC C0 E7 01 21 :B4
C0D0 01 00 E7 01 EB E7 01 21 3C 60 E7 01 2A 3C 60 29 :50
C0E0 11 A0 6A 19 F7 E5 21 02 00 EB E1 E7 25 E5 2A 3C :56
C0F0 60 29 11 A0 6A 19 F7 E5 21 03 00 EB E1 E7 23 EB :7E
---------------------------------------------------------
SUM: 50 68 F5 FF 72 33 F1 49 F0 6B 19 F3 7C 08 F1 38 :9F
```

```
ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F SUM
C100 E1 E7 2B 7D B4 CA 70 C1 2A 3C 60 29 11 A0 6A 19 :42
C110 E5 21 02 00 EB E1 FF 2A 3C 60 29 11 B8 6A 19 E5 :F3
C120 21 00 00 EB E1 FF 2A 3C 60 29 11 C8 6A 19 E5 21 :3D
C130 C8 00 E5 2A 3C 60 29 11 80 6A 19 F7 EB E1 E5 EB :43
C140 11 0A 00 CF EB E1 C7 EB E1 FF 2A 3C 60 29 11 88 :D0
C150 6A 19 F7 29 E5 2A 3C 60 29 11 90 6A 19 F7 29 11 :CC
C160 1C 00 CF D1 19 11 70 60 19 E5 21 00 00 EB E1 FF :A0
C170 E7 02 C9 21 26 00 22 2C 60 CD 0A B9 2A 2C 60 E5 :D2
C180 21 40 00 EB E1 E7 2A E5 21 00 00 EB E1 E7 23 7D :97
C190 B4 CA 9B C1 21 00 00 22 54 60 C9 2A 3E 60 E5 21 :68
C1A0 00 00 EB E1 E7 27 7D B4 CA AC C1 C9 2A 54 60 E5 :CE
C1B0 21 00 00 EB E1 E7 27 7D B4 CA C0 C1 C9 C3 C6 C1 :8A
C1C0 21 01 00 22 54 60 2A 38 60 E5 2A 56 60 EB E1 E7 :32
C1D0 23 E5 2A 3A 60 E5 2A 58 60 EB E1 E7 23 EB E1 E7 :1C
C1E0 2A 7D B4 CA EC C1 21 01 00 22 5A 60 2A 3A 60 11 :A5
C1F0 1C 00 CF ED 5B 38 60 19 ED 5B 02 60 19 E7 1F 22 :CF
---------------------------------------------------------
SUM: AD 9A D4 07 90 59 FA F1 69 14 49 F4 99 90 37 CC :DC
```

```
ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F SUM
C200 2C 60 2A 2C 60 E5 21 00 00 EB E1 E7 23 7D B4 CA :19
C210 13 C2 C9 2A 38 60 22 48 60 2A 3A 60 22 4A 60 CD :87
C220 5C C2 21 06 00 22 00 60 CD D7 BB 2A 2E 60 23 22 :20
C230 2E 60 CD 6B B9 2A 4E 60 2B 22 4E 60 2A 4E 60 E5 :0F
C240 21 01 00 EB E1 E7 25 7D B4 CA 5B C2 21 01 00 22 :53
C250 32 60 21 00 00 22 36 60 CD 9D BE C9 2A 48 60 2B :59
C260 2B 11 05 00 D7 22 48 60 2A 4A 60 2B 2B 11 05 00 :22
C270 D7 22 4A 60 2A 2C 60 E5 21 02 00 EB E1 E7 23 7D :B4
C280 B4 CA 9F C2 2A 48 60 29 E5 2A 4A 60 23 29 11 05 :F5
C290 00 CF D1 19 11 7E 6B 19 F7 22 42 60 C3 B7 C2 2A :ED
C2A0 48 60 23 29 E5 2A 4A 60 29 11 05 00 CF D1 19 11 :B6
C2B0 7E 6B 19 F7 22 42 60 2A 48 60 29 E5 2A 4A 60 29 :9A
C2C0 11 05 00 CF D1 19 11 7E 6B 19 F7 22 40 60 2A 40 :05
C2D0 60 29 11 18 6B 19 E5 2A 42 60 29 11 18 6B 19 D1 :8E
C2E0 E7 04 2A 40 60 29 11 40 6B 19 E5 2A 42 60 29 11 :9E
C2F0 40 6B 19 D1 E7 04 2A 40 60 29 11 F0 6A 19 E5 2A :06
---------------------------------------------------------
SUM: 30 D9 51 05 F8 79 3A 1E E9 39 67 64 D7 F5 BC 1D :BA
```

```
ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F SUM
C300 40 60 29 11 F0 6A 19 F7 E5 2A 40 60 29 11 F0 6A :87
C310 19 F7 E5 21 00 00 EB E1 E7 27 EB E1 19 EB E1 FF :A0
C320 2A 42 60 29 11 F0 6A 19 E5 2A 42 60 29 11 F0 6A :BE
C330 19 F7 E5 2A 42 60 29 11 F0 6A 19 F7 E5 21 00 00 :6B
C340 EB E1 E7 27 EB E1 19 EB E1 FF 2A 48 60 29 E5 2A :94
C350 4A 60 29 11 05 00 CF D1 19 11 7E 6B 19 E5 2A 42 :06
C360 60 EB E1 FF 2A 2C 60 E5 21 02 00 EB E1 E7 23 7D :3C
C370 B4 CA 92 C3 2A 48 60 29 E5 2A 4A 60 23 29 11 05 :E9
C380 00 CF D1 19 11 7E 6B 19 E5 2A 40 60 EB E1 FF C3 :09
C390 AD C3 2A 48 60 23 29 E5 2A 4A 60 29 11 05 00 CF :55
C3A0 D1 19 11 7E 6B 19 E5 2A 40 60 EB E1 FF 2A 40 60 :41
C3B0 22 2C 60 CD C3 C3 2A 42 60 22 2C 60 CD C3 C3 CD :9B
C3C0 35 C4 C9 21 07 00 E7 0A 21 02 00 E7 0B 2A 2C 60 :A6
C3D0 29 11 18 6B 19 F7 E5 2A 2C 60 29 11 40 6B 19 F7 :5D
C3E0 D1 E7 0C DF 26 30 E5 2A 2C 60 11 26 00 CF 11 64 :0F
C3F0 6C 19 EB E1 E7 2E E7 0D 21 05 00 E7 0A 21 02 00 :94
---------------------------------------------------------
SUM: 20 32 1A 77 53 E1 7A A1 EA DE 69 65 EA A4 5E 3B :EF
```

```
ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F SUM
C400 E7 0B 2A 2C 60 29 11 18 6B 19 F7 E5 2A 2C 60 29 :39
C410 11 40 6B 19 F7 23 D1 E7 0C DF 26 30 E5 2A 2C 60 :83
C420 29 11 F0 6A 19 F7 11 26 00 CF 11 A6 6B 19 EB E1 :B1
C430 E7 2E E7 0D C9 21 00 00 22 2C 60 21 00 00 22 40 :24
C440 60 21 04 00 EB 21 57 C4 E7 01 21 01 00 E7 01 EB :B9
C450 E7 01 21 40 60 E7 01 21 00 00 22 42 60 21 03 00 :9A
C460 EB 21 73 C4 E7 01 21 01 00 E7 01 EB E7 01 21 42 :6B
C470 60 E7 01 2A 40 60 29 E5 2A 42 60 29 11 05 00 CF :FA
C480 D1 19 11 7E 6B 19 F7 E5 2A 42 60 11 05 00 CF ED :77
C490 5B 40 60 19 EB E1 E7 24 7D B4 CA A3 C4 21 01 00 :6F
C4A0 22 2C 60 E7 02 E7 02 2A 2C 60 E5 21 00 00 EB E1 :08
C4B0 E7 23 7D B4 CA BD C4 21 01 00 22 5C 60 C9 2A 5A :D3
C4C0 60 E5 21 00 00 EB E1 E7 27 E5 2A 50 60 E5 21 00 :05
C4D0 00 EB E1 E7 23 EB E1 E7 2A 7D B4 CA FA C4 21 01 :8E
C4E0 00 22 50 60 21 1B 00 ED 5B 56 60 C7 22 56 60 21 :CC
C4F0 16 00 ED 5B 58 60 C7 22 58 60 2A 50 60 E5 21 01 :98
---------------------------------------------------------
SUM: 45 4E 92 BE 69 BC C2 21 82 8B CB 95 D7 4B 66 F1 :D1
```

```
ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F SUM
C500 00 EB E1 E7 24 7D B4 CA 0B C5 C9 2A 5E 60 2B 22 :A0
C510 5E 60 2A 5E 60 E5 21 01 00 EB E1 E7 25 7D B4 CA :80
C520 56 C5 21 02 00 22 50 60 2A 56 60 29 E5 2A 58 60 :E0
C530 29 11 1C 00 CF D1 19 11 70 60 19 E5 21 00 00 EB :FA
C540 E1 FF 2A 56 60 E5 2A 58 60 D1 E7 0C DF 26 30 E7 :67
C550 2F 20 00 E7 10 C9 2A 56 60 29 E5 2A 58 60 29 11 :19
C560 1C 00 CF D1 19 11 70 60 19 E5 21 05 00 EB E1 FF :A5
C570 2A 56 60 E5 2A 58 60 D1 E7 0C DF 26 30 E5 2A 52 :01
C580 60 11 27 00 19 EB DF 4C 30 E7 17 EB E1 E7 2E E7 :BD
C590 10 C9 21 00 00 22 3C 60 21 03 00 EB 21 AE C5 E7 :42
C5A0 01 21 01 00 E7 01 EB E7 01 21 3C 60 E7 01 2A 3C :E9
C5B0 60 29 11 A0 6A 19 F7 23 E7 00 CA C5 C5 C8 83 C6 :23
C5C0 12 C7 4D C8 00 00 EF E7 02 C9 2A 3C 60 29 11 C8 :57
C5D0 6A 19 E5 2A 3C 60 29 11 C8 6A 19 F7 2B EB E1 FF :A0
C5E0 2A 3C 60 29 11 C8 6A 19 F7 E5 21 01 00 EB E1 E7 :FC
C5F0 25 7D B4 CA 33 C6 2A 3C 60 29 11 A0 6A 19 E5 21 :42
---------------------------------------------------------
SUM: CF 53 41 BF F0 81 0B 1E BF 9D 81 4F 93 D3 F3 1F :60
```

PiO PiO

▶第一志望の公立高も不合格に終わり，厳しい校則の男子校への通学が始まりました．唯一の希望は東京芸術大学現役合格のみとなってしまいました(おおーっと大胆な発言!)．とりあえず受験も終わったことですし，MZ-1500でR.P.G.なんかを作ろうと企んでいるところです．アイデアには自信があるので，もし完成したらかなり面白いものになるでしょう．でも暇な時間がほとんどないので，いつになるやらわかりませんが…．　P.S.「どろーいんぐCLUB用のイラストのネタが思い浮かばん．これが載る

```
ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F SUM
C600 01 00 EB E1 FF 2A 3C 60 29 11 B8 6A 19 E5 21 00 :0D
C610 00 EB E1 FF 2A 3C 60 29 11 C0 6A 19 E5 21 03 00 :17
C620 EB E1 FF 2A 3C 60 29 11 C8 6A 19 E5 21 32 00 EB :39
C630 E1 FF C9 2A 3C 60 29 11 88 6A 19 F7 E5 2A 3C 60 :56
C640 29 11 90 6A 19 F7 D1 E7 0C DF 26 30 E5 2A 3C 60 :E8
C650 29 11 B8 6A 19 F7 11 3F 00 19 EB DF 4C 30 E7 17 :19
C660 EB E1 E7 2E E7 10 2A 3C 60 29 11 B8 6A 19 E5 21 :19
C670 01 00 E5 2A 3C 60 29 11 B8 6A 19 F7 EB E1 C7 EB :96
C680 E1 FF C9 2A 3C 60 29 11 B8 6A 19 F7 E5 21 03 00 :E4
C690 EB E1 E7 27 7D B4 CA C8 C6 2A 3C 60 29 11 A0 6A :6D
C6A0 19 E5 21 04 00 EB E1 FF 2A 3C 60 29 11 88 6A 19 :F9
C6B0 F7 E5 2A 3C 60 29 11 90 6A 19 F7 D1 E7 0C DF 26 :AF
C6C0 30 E7 2F 20 00 E7 10 C9 2A 3C 60 29 11 88 6A 19 :31
C6D0 F7 E5 2A 3C 60 29 11 90 6A 19 F7 D1 E7 0C DF 26 :AF
C6E0 30 E5 2A 3C 60 29 11 B8 6A 19 F7 11 41 00 19 EB :9D
C6F0 DF 4C 30 E7 17 EB E1 E7 2E E7 10 2A 3C 60 29 11 :31
-----------------------------------------------------------
SUM: 1D 75 56 70 E6 D0 1B 7E EC 6E 99 A3 05 70 A6 B2 :0A
```

```
ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F SUM
C700 B8 6A 19 E5 2A 3C 60 29 11 B8 6A 19 F7 23 EB E1 :41
C710 FF C9 CD 67 C7 CD BF C7 2A 3C 60 29 11 C8 6A 19 :61
C720 E5 2A 3C 60 29 11 C8 6A 19 F7 2B EB E1 FF 2A 3C :83
C730 60 29 11 C8 6A 19 F7 E5 21 01 00 EB E1 E7 25 7D :38
C740 B4 CA 66 C7 2A 3C 60 29 11 C8 6A 19 E5 21 32 00 :2E
C750 EB E1 FF 2A 3C 60 29 11 A0 6A 19 E5 21 01 00 EB :E0
C760 E1 FF C9 C3 67 C7 C9 2A 3C 60 29 11 C0 6A 19 E5 :8B
C770 2A 3C 60 29 11 C0 6A 19 F7 2B EB E1 FF 2A 3C 60 :F6
C780 29 11 C0 6A 19 F7 E5 21 01 00 EB E1 E7 25 7D B4 :84
C790 CA BE C7 2A 3C 60 29 11 C0 6A 19 E5 21 03 00 EB :86
C7A0 E1 FF 2A 3C 60 29 11 B8 6A 19 E5 21 01 00 E5 2A :31
C7B0 3C 60 29 11 B8 6A 19 F7 EB E1 C7 EB E1 FF C9 2A :59
C7C0 3C 60 29 11 88 6A 19 F7 29 E5 2A 3C 60 29 11 90 :76
C7D0 6A 19 F7 29 11 1C 00 CF D1 19 11 70 60 19 E5 21 :89
C7E0 04 00 EB E1 FF 2A 3C 60 29 11 88 6A 19 F7 29 E5 :DF
C7F0 2A 3C 60 29 11 90 6A 19 F7 29 11 1C 00 CF D1 19 :19
-----------------------------------------------------------
SUM: 8A 4F 06 76 78 80 91 DC 89 45 10 0C 52 B6 46 85 :77
```

```
ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F SUM
C800 11 78 65 19 E5 2A 3C 60 EB E1 FF 2A 3C 60 29 11 :7D
C810 88 6A 19 F7 E5 2A 3C 60 29 11 90 6A 19 F7 D1 E7 :A9
C820 0C DF 26 30 E5 2A 3C 60 29 11 80 6A 19 F7 29 E5 :2E
C830 2A 3C 60 29 11 B8 6A 19 F7 EB E1 19 11 2F 00 19 :70
C840 EB DF 4C 30 E7 17 EB E1 E7 2E E7 10 C9 21 00 00 :06
C850 22 60 60 21 46 00 EB 21 69 C8 E7 01 21 01 00 E7 :77
C860 01 EB E7 01 21 60 60 E7 01 E7 02 2A 3C 60 29 11 :86
C870 C8 6A 19 E5 2A 3C 60 29 11 C8 6A 19 F7 2B EB E1 :69
C880 FF 2A 3C 60 29 11 C8 6A 19 F7 E5 21 01 00 EB E1 :14
C890 E7 25 7D B4 CA C4 C8 2A 3C 60 29 11 A0 6A 19 E5 :9B
C8A0 21 00 00 EB E1 FF 2A 3C 60 29 11 C8 6A 19 E5 21 :3D
C8B0 10 00 EB E1 FF 2A 3C 60 29 11 B8 6A 19 E5 21 00 :1C
C8C0 00 EB E1 FF C9 2A 3C 60 29 11 88 6A 19 F7 29 E5 :A4
C8D0 2A 3C 60 29 11 90 6A 19 F7 29 11 1C 00 CF D1 19 :19
C8E0 11 70 60 19 E5 21 00 00 EB E1 FF 2A 3C 60 29 11 :CB
C8F0 88 6A 19 F7 E5 2A 3C 60 29 11 90 6A 19 F7 D1 E7 :A9
-----------------------------------------------------------
SUM: 7F E1 0E B8 AF EC 8C 54 A8 50 29 E9 2E AF 35 AC :69
```

```
ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F SUM
C900 0C DF 26 30 E7 2F 20 00 E7 10 2A 3C 60 29 11 B0 :1E
C910 6A 19 E5 2A 3C 60 29 11 B0 6A 19 F7 E5 2A 3C 60 :3D
C920 29 11 A8 6A 19 F7 EB E1 19 EB E1 FF 2A 3C 60 29 :FB
C930 11 B0 6A 19 F7 E5 21 64 00 EB E1 E7 25 7D B4 CA :78
C940 45 C9 C3 DB C9 2A 3C 60 29 11 B0 6A 19 E5 2A 3C :F3
C950 60 29 11 B0 6A 19 F7 11 64 00 C7 EB E1 FF CD 67 :FF
C960 C7 2A 3C 60 29 11 80 6A 19 F7 E5 21 03 00 EB E1 :96
C970 E7 25 E5 2A 3C 60 29 11 80 6A 19 F7 E5 21 07 00 :F8
C980 EB E1 E7 23 EB E1 E7 2B 7D B4 CA 93 C9 CD 81 CA :23
C990 C3 96 C9 CD E6 CB 2A 3C 60 29 11 80 6A 19 F7 E5 :7F
C9A0 21 03 00 EB E1 E7 23 E5 2A 3C 60 29 11 80 6A 19 :E2
C9B0 F7 E5 21 04 00 EB E1 E7 23 EB E1 E7 2B E5 2A 3C :00
C9C0 60 29 11 80 6A 19 F7 E5 21 05 00 EB E1 E7 27 EB :64
C9D0 E1 E7 2B 7D B4 CA DB C9 CD DF C9 CD BF C7 C9 2A :4D
C9E0 3C 60 29 11 C8 6A 19 E5 2A 3C 60 29 11 C8 6A 19 :51
C9F0 F7 2B EB E1 FF 2A 3C 60 29 11 C8 6A 19 F7 E5 21 :35
-----------------------------------------------------------
SUM: 3D F4 33 C0 62 14 6D 68 41 F7 87 F4 AF C9 95 DA :09
```

```
ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F SUM
CA00 01 00 EB E1 E7 25 7D B4 CA 26 CA 2A 3C 60 29 11 :C4
CA10 C8 6A 19 E5 21 28 00 E5 21 1E 00 E7 1E EB E1 19 :87
CA20 EB E1 FF C3 27 CA C9 2A 3C 60 29 11 90 6A 19 F7 :52
CA30 11 1C 00 CF E5 2A 3C 60 29 11 88 6A 19 F7 EB E1 :AF
CA40 19 ED 5B 02 60 19 E7 1F 22 2C 60 2A 2C 60 E5 21 :4C
CA50 00 00 EB E1 E7 23 7D B4 CA 5C CA C9 2A 3C 60 29 :AF
CA60 11 88 6A 19 F7 22 48 60 2A 3C 60 29 11 90 6A 19 :F0
CA70 F7 22 4A 60 21 07 00 22 00 60 CD D7 B8 CD 5C C2 :B4
CA80 C9 2A 3C 60 29 11 98 6A 19 F7 E5 21 01 00 EB E1 :AE
CA90 E7 2A 7D B4 CA 9A CA C3 40 CB 2A 3C 60 29 11 88 :C6
CAA0 6A 19 F7 E5 2A 38 60 EB E1 E7 23 7D B4 CA D1 CA :8D
CAB0 11 06 60 D5 DF 26 30 E5 21 02 00 E7 1E 23 23 11 :E5
CAC0 26 00 CF 11 24 70 19 EB E1 E7 2E D1 E7 2D C3 02 :3E
CAD0 CC 2A 3C 60 29 11 88 6A 19 F7 E5 2A 38 60 EB E1 :41
CAE0 E7 27 7D B4 CA 19 CB 11 06 60 D5 DF 26 30 E5 21 :74
CAF0 01 00 E5 2A 3C 60 29 11 98 6A 19 F7 EB E1 E5 EB :94
-----------------------------------------------------------
SUM: EB C2 7A D1 C2 A9 B5 EC 59 2C 05 11 85 59 81 5A :58
```

```
ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F SUM
CB00 CB 2C CB 1D EB E1 C7 11 26 00 CF 11 24 70 19 EB :21
CB10 E1 E7 2E D1 E7 2D C3 02 CC 11 06 60 D5 DF 26 30 :ED
CB20 E5 2A 3C 60 29 11 98 6A 19 F7 CB 2C CB 1D 11 26 :0D
CB30 00 CF 11 24 70 19 EB E1 E7 2E D1 E7 2D C3 02 CC :E4
CB40 2A 3C 60 29 11 90 6A 19 F7 E5 2A 3A 60 EB E1 E7 :66
CB50 23 7D B4 CA 77 CB 11 06 60 D5 DF 26 30 E5 21 02 :E9
CB60 00 E7 1E 23 23 11 26 00 CF 11 24 70 19 EB E1 E7 :C2
CB70 2E D1 E7 2D C3 02 CC 2A 3C 60 29 11 90 6A 19 F7 :AE
CB80 E5 2A 3A 60 EB E1 E7 27 7D B4 CA BF CB 11 06 60 :7F
CB90 D5 DF 26 30 E5 21 01 00 E5 2A 3C 60 29 11 98 6A :F8
CBA0 19 F7 EB E1 E5 EB CB 2C CB 1D EB E1 C7 11 26 00 :55
CBB0 CF 11 24 70 19 EB E1 E7 2E D1 E7 2D C3 02 CC 11 :F5
CBC0 06 60 D5 DF 26 30 E5 2A 3C 60 29 11 98 6A 19 F7 :67
CBD0 CB 2C CB 1D 11 26 00 CF 11 24 70 19 EB E1 E7 2E :84
CBE0 D1 E7 2D C3 02 CC 11 06 60 D5 DF 26 30 E5 21 08 :05
CBF0 00 E7 1E 11 26 00 CF 11 24 70 19 EB E1 E7 2E D1 :7B
-----------------------------------------------------------
SUM: 50 E8 B9 66 06 A0 D3 F1 80 F6 30 CD 3C A0 2D AD :EA
```

```
ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F SUM
CC00 E7 2D 21 01 00 22 42 60 DF 26 30 E5 DF 4C 30 11 :80
CC10 06 60 E7 2E E5 2A 42 60 E5 21 01 00 44 4D D1 E1 :76
CC20 E7 1B EB E1 E7 2E E7 13 E5 2A 3C 60 29 11 98 6A :C4
CC30 19 F7 EB E1 19 E5 21 03 00 EB E1 E7 2A 22 2C 60 :89
CC40 2A 2C 60 29 11 6E 6B 19 F7 E5 2A 3C 60 29 11 88 :46
CC50 6A 19 F7 EB E1 19 22 48 60 2A 2C 60 29 11 76 6B :FA
CC60 19 F7 E5 2A 3C 60 29 11 90 6A 19 F7 EB E1 19 22 :06
CC70 4A 60 2A 48 60 29 E5 2A 4A 60 29 11 1C 00 CF D1 :54
CC80 19 11 70 60 19 F7 E5 21 00 00 EB E1 E7 23 E5 2A :F5
CC90 48 60 29 E5 2A 4A 60 29 11 1C 00 CF D1 19 11 70 :1A
CCA0 60 19 F7 E5 21 05 00 EB E1 E7 23 EB E1 E7 2B E5 :14
CCB0 2A 48 60 29 E5 2A 4A 60 29 11 1C 00 CF D1 19 11 :D4
CCC0 70 60 19 F7 E5 21 03 00 EB E1 E7 23 EB E1 E7 2B :9D
CCD0 7D B4 CA 03 CD 2A 3C 60 29 11 98 6A 19 E5 2A 2C :21
CCE0 60 EB E1 FF 2A 3C 60 29 11 98 6A 19 E5 2A 48 60 :ED
CCF0 EB E1 FF 2A 3C 60 29 11 90 6A 19 E5 2A 4A 60 EB :82
-----------------------------------------------------------
SUM: 07 ED F7 ED D4 C6 7E A1 AA 2D 12 F6 81 15 27 D4 :01
```

```
ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F SUM
CD00 E1 FF C9 2A 42 60 23 22 42 60 2A 42 60 E5 21 05 :33
CD10 00 EB E1 E7 25 7D B4 CA 1D CD C3 08 CC C9 21 23 :61
CD20 00 22 2C 60 CD 0A B9 2A 2C 60 E5 21 01 00 EB E1 :C7
CD30 E7 2A 7D B4 CA 6E CD 2A 62 60 E5 21 00 00 EB E1 :05
CD40 E7 23 7D B4 CA 65 CD 21 32 00 E5 21 32 00 D1 E7 :7A
CD50 12 21 01 00 ED 5B 04 60 C7 22 04 60 21 01 00 22 :71
CD60 62 60 C3 74 CD 21 01 00 22 62 60 C3 74 CD 21 00 :F1
CD70 00 22 62 60 21 2C 00 22 2C 60 CD 0A B9 2A 2C 60 :25
CD80 E5 21 20 00 EB E1 E7 2A 7D B4 CA 93 CD 21 01 00 :80
CD90 22 64 60 21 28 00 22 2C 60 CD 0A B9 2A 2C 60 E5 :08
CDA0 21 10 00 EB E1 E7 2A E5 21 00 00 EB E1 E7 23 7D :67
CDB0 B4 CA B5 CD C9 21 29 00 22 2C 60 CD 0A B9 2A 2C :A7
CDC0 60 E5 21 08 00 EB E1 E7 2A E5 21 00 00 EB E1 E7 :04
CDD0 23 7D B4 CA D7 CD C9 2A 2C 60 E5 21 20 00 EB E1 :33
CDE0 E7 2A 7D B4 CA ED CD 21 01 00 22 5C 60 21 24 00 :0B
CDF0 22 2C 60 CD 0A B9 2A 2C 60 E5 21 08 00 EB E1 E7 :B5
-----------------------------------------------------------
SUM: 8B 13 DD D9 0B A9 2C 7C 0B A8 4A 63 0F 8A B5 90 :EE
```

```
ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F SUM
CE00 2A 7D B4 CA 0F CE 21 18 01 22 4E 60 CD 9D BE 21 :55
CE10 21 00 22 2C 60 CD 0A B9 2A 2C 60 E5 21 80 00 EB :86
CE20 E1 E7 2A 7D B4 CA 2E CE 21 02 00 22 66 60 21 22 :37
CE30 00 22 2C 60 CD 0A B9 2A 2C 60 E5 21 02 00 EB E1 :C8
CE40 E7 2A 7D B4 CA 4D CE 21 01 00 22 66 60 21 2C 00 :7E
CE50 22 2C 60 CD 0A B9 2A 2C 60 E5 21 80 00 EB E1 E7 :2D
CE60 2A 7D B4 CA 6C CE 21 00 00 22 66 60 C9 2A 66 60 :21
CE70 E5 21 01 00 EB E1 E7 23 7D B4 CA 9B CE 21 00 00 :62
CE80 22 68 60 21 2C 01 EB 21 99 CE E7 01 21 01 00 E7 :9C
CE90 01 EB E7 01 21 68 60 E7 01 E7 02 2A 66 60 E5 21 :84
CEA0 00 00 EB E1 E7 23 7D B4 CA AC CE C9 CD 93 CD 2A :6B
CEB0 66 60 E5 21 02 00 EB E1 E7 24 7D B4 CA C3 CE C9 :FA
CEC0 C3 C6 CE C3 AC CE 21 00 00 22 2E 60 21 01 00 22 :A9
CED0 6A 60 CD 16 D9 21 07 00 E7 06 21 07 00 E7 07 21 :D2
CEE0 00 00 E7 08 2A 6A 60 E5 21 01 00 EB E1 E7 23 7D :3D
CEF0 B4 CA 34 CF 11 06 60 D5 DF 26 30 E7 2F 4F 31 54 :EC
-----------------------------------------------------------
SUM: AE 1D 8B F2 11 0F AD 90 88 3F B9 4A 9C A9 18 65 :31
```

```
ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F SUM
CF00 32 4A 31 46 31 4B 31 46 31 4A 31 46 31 4B 31 46 :CB
CF10 31 4A 31 4F 32 00 D1 E7 2D CD EF B8 11 06 60 D5 :D2
CF20 DF 26 30 E7 2F 41 32 4F 31 4B 31 4A 33 00 D1 E7 :EF
CF30 2D CD EF B8 21 00 00 22 2C 60 21 04 00 EB 21 50 :F1
CF40 CF E7 01 21 01 00 E7 01 EB E7 01 21 2C 60 E7 01 :29
CF50 21 07 00 E7 0A 21 00 00 E7 0B 21 0B 00 E5 21 0B :69
CF60 00 D1 E7 0C E7 22 52 65 61 64 79 60 00 21 00 00 :43
CF70 22 40 60 21 20 03 EB 21 89 CF E7 01 21 01 00 E7 :5B
CF80 01 EB E7 01 21 40 60 E7 01 E7 02 21 0B 00 E5 21 :98
CF90 0B 00 D1 E7 0C E7 22 20 20 20 20 20 20 00 21 00 :B9
CFA0 00 22 40 60 21 20 03 EB 21 BA CF E7 01 21 01 00 :A5
CFB0 E7 01 EB E7 01 21 40 60 E7 01 E7 02 E7 02 CD BB :BE
CFC0 B9 CD 73 C1 CD BE C4 CD 92 C5 CD 1E CD CD 6D CE :ED
CFD0 21 00 00 22 2C 60 2A 6C 60 11 32 00 CF EB 21 F0 :D3
CFE0 CF E7 01 21 01 00 E7 01 EB E7 01 21 2C 60 E7 01 :29
CFF0 E7 02 2A 64 60 E5 21 01 00 EB E1 E7 23 7D B4 CA :AF
-----------------------------------------------------------
SUM: 04 4A 4A 00 6E 3D 13 B2 7D 51 AD 29 C0 5B 88 AA :F9
```

ころには、とうに発行されてるはずだけど…」 P.S. え？またボツにする気!?

（大阪明星高のドタンク）

ADJUST　マシン語リスト

```
ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F SUM
D000 05 D0 C3 2E D0 2A 34 60 E5 21 01 00 EB E1 E7 23 :31
D010 7D B4 CA 18 D0 C3 E6 D0 2A 5C 60 E5 21 01 00 EB :34
D020 E1 E7 23 7D B4 CA 2B D0 C3 2C D1 C3 BE CF 21 88 :9A
D030 13 22 40 60 CD 85 D0 CD BC D9 2A 2C 60 E5 21 00 :15
D040 00 EB E1 E7 23 7D B4 CA 5C D0 21 00 00 E7 06 21 :2C
D050 07 00 E7 07 21 00 00 E7 08 C3 C6 CE 2A 2C 60 E5 :F7
D060 21 02 00 EB E1 E7 23 7D B4 CA 6D D0 C9 21 00 00 :1B
D070 E7 06 21 07 00 E7 07 21 00 00 E7 08 21 E8 03 E7 :06
D080 05 E1 C3 6D DD 21 2B 00 22 2C 60 CD 0A B9 2A 2C :D3
D090 60 E5 21 04 00 EB E1 E7 2A 7D B4 CA A5 D0 21 00 :D8
D0A0 00 22 2C 60 C9 21 2A 00 22 2C 60 CD 0A B9 2A 2C :56
D0B0 60 E5 21 01 00 EB E1 E7 2A 7D B4 CA C5 D0 21 01 :F6
D0C0 00 22 2C 60 C9 2A 40 60 2B 22 40 60 2A 40 60 E5 :DD
D0D0 21 00 00 EB E1 E7 27 7D B4 CA DF D0 C3 85 D0 21 :DE
D0E0 02 00 22 2C 60 C9 11 06 60 D5 DF 26 30 E7 2F 54 :64
D0F0 33 4F 31 4B 31 4C 31 4B 31 49 31 46 31 47 31 44 :D5
---------------------------------------------------------
SUM: A0 BE 89 97 27 C5 B3 18 AE 3B EE 44 0A B7 B8 7A :43

ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F SUM
D100 31 00 D1 E7 2D CD EF B8 21 07 00 E7 0A 21 00 00 :C4
D110 E7 0B 21 09 00 E5 21 0B 00 D1 E7 0C E7 22 47 61 :A2
D120 6D 65 20 20 4F 76 65 72 00 C3 2E D0 2A 6A 60 E5 :48
D130 21 03 00 EB E1 E7 2A 23 23 23 23 E7 0A 21 00 00 :9F
D140 E7 0B 21 0B 00 E5 21 0B 00 D1 E7 0C E7 22 43 6C :AB
D150 65 61 72 60 00 11 06 60 D5 DF 26 30 E7 2F 54 31 :B4
D160 4F 32 46 32 48 31 4A 32 4B 31 4A 32 45 31 46 32 :D4
D170 00 D1 E7 2D CD EF B8 21 00 00 22 3C 60 21 00 00 :59
D180 22 46 60 21 03 00 EB 21 99 D1 E7 01 21 01 00 E7 :53
D190 01 EB E7 01 21 46 60 E7 01 21 00 00 22 6E 60 21 :B5
D1A0 04 00 EB 21 B5 D1 E7 01 21 01 00 E7 01 EB E7 01 :5B
D1B0 21 6E 60 E7 01 2A 3C 60 29 11 F0 6A 19 F7 22 42 :A5
D1C0 60 2A 2E 60 E5 2A 42 60 29 11 5C 6F 19 F7 EB E1 :AA
D1D0 19 22 2E 60 2A 3C 60 29 11 18 6B 19 F7 E5 2A 3C :A7
D1E0 60 29 11 40 6B 19 F7 23 D1 E7 0C 2A 42 60 23 23 :4E
D1F0 23 E7 0A 21 02 00 E7 0B DF 26 30 E5 2A 42 60 11 :20
---------------------------------------------------------
SUM: 85 DD DB 10 C8 E5 B6 36 32 D9 8B 3D 71 40 85 B1 :A0

ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F SUM
D200 26 00 CF 11 66 6F 19 EB E1 E7 2E E7 0D CD 6B B9 :BA
D210 21 08 00 22 00 60 CD D7 B8 21 00 00 22 42 60 21 :0D
D220 F4 01 EB 21 35 D2 E7 01 21 01 00 E7 01 EB E7 01 :CD
D230 21 42 60 E7 01 E7 02 2A 3C 60 23 22 3C 60 E7 02 :24
D240 E7 02 21 00 00 22 42 60 21 B8 0B EB 21 5E D2 E7 :D5
D250 01 21 01 00 E7 01 EB E7 01 21 42 60 E7 01 E7 02 :72
D260 21 09 00 E5 21 10 00 D1 E7 0C 21 05 00 E7 0A 21 :3C
D270 00 00 E7 0B E7 22 46 55 45 4C 88 88 00 DF 26 30 :6C
D280 E5 DF 4C 30 E7 2F 88 88 00 E5 DF 72 30 E5 2A 4E :29
D290 60 EB DF 98 30 E7 18 EB E1 E7 2E E5 DF 98 30 E5 :43
D2A0 2A 4E 60 EB DF BE 30 E7 18 EB E1 E7 2E E7 14 2B :96
D2B0 EB E1 E7 19 EB E1 E7 2E E7 2F 30 00 E5 21 04 00 :FD
D2C0 EB E1 E7 19 EB E1 E7 2E E7 0D 2A 2E 60 ED 5B 4E :EF
D2D0 60 19 22 2E 60 CD 6B B9 21 08 00 22 00 60 CD D7 :69
D2E0 B8 21 00 00 22 2C 60 21 10 27 EB 21 FD D2 E7 01 :A2
D2F0 21 01 00 E7 01 EB E7 01 21 2C 60 E7 01 E7 02 2A :85
---------------------------------------------------------
SUM: E3 8C 9E 25 DA 57 92 EB 5D E8 DA 5E F4 0A 05 C5 :25

ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F SUM
D300 6A 60 23 22 6A 60 2A 6A 60 E5 21 0D 00 EB E1 E7 :93
D310 27 7D B4 CA 19 D3 C3 6E D3 21 00 00 E7 06 21 07 :48
D320 00 E7 07 21 00 00 E7 08 CD 46 D4 CD F5 D4 CD BC :04
D330 D9 CD 23 D8 21 0B 00 E5 21 0B 00 D1 E7 0C 21 07 :CA
D340 00 E7 0A 21 00 00 E7 0B E7 22 20 20 20 20 20 20 :CD
D350 00 21 09 00 E5 21 10 00 D1 E7 0C E7 22 20 20 20 :6D
D360 20 20 20 20 20 20 20 00 CD 57 D7 C3 D5 CE 11 06 :58
D370 60 D5 DF 26 30 E7 2F 54 32 4F 31 4A 31 4A 31 4A :C6
D380 31 4A 31 4A 32 41 31 41 32 43 38 00 D1 E7 2D CD :3A
D390 EF B8 11 06 60 D5 DF 26 30 E7 2F 4B 31 4B 31 4B :81
D3A0 31 4B 31 4B 32 43 31 43 32 45 36 00 D1 E7 2D CD :40
D3B0 EF B8 11 06 60 D5 DF 26 30 E7 2F 41 32 48 33 46 :72
D3C0 33 46 38 00 D1 E7 2D CD EF B8 21 00 00 22 2C 60 :D9
D3D0 21 04 00 EB 21 E6 D3 E7 01 21 01 00 E7 01 EB E7 :AE
D3E0 01 21 2C 60 E7 01 21 01 00 22 42 60 21 07 00 EB :8F
D3F0 21 02 D4 E7 01 21 01 00 E7 01 EB E7 01 21 42 60 :7F
---------------------------------------------------------
SUM: A0 00 CF 1F D7 83 5C A9 73 58 44 92 19 D5 89 FE :03

ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F SUM
D400 E7 01 2A 42 60 E7 0A 21 00 00 E7 0B 21 0A 00 E5 :C8
D410 21 0B 00 D1 E7 0C E7 22 47 69 76 65 20 55 70 60 :C9
D420 00 21 00 00 22 40 60 21 F4 01 EB 21 3D D4 E7 01 :FE
D430 21 01 00 E7 01 EB E7 01 21 40 60 E7 01 E7 02 E7 :56
D440 02 E7 02 C3 2E D0 21 07 00 E7 0A 21 00 00 E7 0B :D8
D450 2A 6A 60 E5 21 09 00 EB E1 E7 27 7D B4 CA 86 D4 :32
D460 21 26 00 22 48 60 21 27 00 E5 21 0C 00 D1 E7 0C :2F
D470 DF 26 30 E7 2F 5A 00 E7 10 2A 6A 60 11 0A 00 C7 :72
D480 22 2C 60 C3 92 D4 21 27 00 22 48 60 2A 6A 60 22 :FF
D490 2C 60 21 1F 00 E5 21 0C 00 D1 E7 0C E7 22 20 20 :EB
D4A0 20 20 20 20 20 20 00 2A 2C 60 E5 21 00 00 EB E1 :48
D4B0 E7 23 7D B4 CA BA D4 C3 F1 D4 2A 48 60 ED 5B 2C :61
D4C0 60 C7 23 E5 21 0C 00 D1 E7 0C 21 01 00 22 40 60 :04
D4D0 2A 2C 60 EB 21 E6 D4 E7 01 21 01 00 E7 01 EB E7 :40
D4E0 01 21 40 60 E7 01 DF 26 30 E7 2F 59 00 E7 10 E7 :2C
D4F0 02 CD 6B B9 C9 21 00 00 22 4A 60 21 03 00 EB 21 :D9
---------------------------------------------------------
SUM: 37 7B 08 4A 9E 58 43 63 A4 0C 53 D2 9F 42 99 7D :6C

ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F SUM
D500 11 D5 E7 01 21 01 00 E7 01 EB E7 01 21 4A 60 E7 :5D
D510 01 21 00 00 22 48 60 21 04 00 EB 21 2D D5 E7 01 :07
D520 21 01 00 E7 01 EB E7 01 21 48 60 E7 01 2A 4A 60 :62
D530 11 05 00 CF ED 5B 48 60 19 22 3C 60 2A 3C 60 29 :9B
D540 11 F0 6A 19 E5 21 04 00 EB E1 FF 2A 3C 60 29 11 :59
D550 18 6B 19 E5 2A 48 60 11 05 00 CF 23 23 23 EB E1 :6D
D560 FF 2A 3C 60 29 11 40 6B 19 E5 2A 4A 60 11 05 00 :92
D570 CF 23 23 23 EB E1 FF 2A 48 60 29 E5 2A 4A 60 29 :E0
D580 11 05 00 CF D1 19 11 7E 6B 19 E5 2A 3C 60 EB E1 :59
D590 FF E7 02 E7 02 2A 02 60 ED 5B 30 60 E5 EB 11 D0 :E6
D5A0 00 CF D1 19 ED 5B 6A 60 E5 EB 29 29 29 29 D1 19 :29
D5B0 11 83 02 19 E7 1F 22 2C 60 2A 2C 60 11 10 00 D7 :11
D5C0 22 6C 60 2A 2C 60 E5 21 0F 00 EB E1 E7 2A 22 2C :E4
D5D0 60 21 00 00 22 60 60 2A 2C 60 29 29 29 11 0A 00 :AF
D5E0 19 EB 21 F4 D5 E7 01 21 01 00 E7 01 EB E7 01 21 :D4
D5F0 60 60 E7 01 21 05 00 E7 1E 22 48 60 21 04 00 E7 :A9
---------------------------------------------------------
SUM: 57 BA 06 3F 3F 53 17 CC 87 86 3C 63 D9 0D 64 61 :22

ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F SUM
D600 1E 22 4A 60 2A 48 60 E5 21 04 00 EB E1 E7 23 7D :19
D610 B4 CA 25 D6 21 00 00 22 46 60 21 03 00 E7 1E 22 :AD
D620 4A 60 C3 4E D6 2A 4A 60 E5 21 03 00 EB E1 E7 23 :44
D630 7D B4 CA 46 D6 21 01 00 22 46 60 21 04 00 E7 1E :2B
D640 22 48 60 C3 4E D6 21 02 00 E7 1E 22 46 60 2A 46 :11
D650 60 E5 21 00 00 EB E1 E7 23 7D B4 CA 79 D6 2A 48 :F8
D660 60 29 E5 2A 4A 60 23 29 11 05 00 CF D1 19 11 7E :EC
D670 6B 19 F7 22 42 60 C3 91 D6 2A 48 60 23 29 E5 2A :96
D680 4A 60 29 11 05 00 CF D1 19 11 7E 6B 19 F7 22 42 :10
D690 60 2A 48 60 29 E5 2A 4A 60 29 11 05 00 CF D1 19 :0C
D6A0 11 7E 6B 19 F7 22 40 60 2A 40 60 29 11 18 6B 19 :6C
D6B0 E5 2A 42 60 29 11 18 6B 19 D1 E7 04 2A 40 60 29 :36
D6C0 11 40 6B 19 E5 2A 42 60 29 11 40 6B 19 D1 E7 04 :40
D6D0 2A 48 60 29 E5 2A 4A 60 29 11 05 00 CF D1 19 11 :BD
D6E0 7E 6B 19 E5 2A 42 60 EB E1 FF 2A 46 60 E5 21 00 :54
D6F0 00 EB E1 E7 23 7D B4 CA 18 D7 2A 48 60 29 E5 2A :CA
---------------------------------------------------------
SUM: 3F 7F 3C D1 36 3F 84 65 7F A1 0D C0 7F F5 1D F2 :99

ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F SUM
D700 4A 60 23 29 11 05 00 CF D1 19 11 7E 6B 19 E5 2A :E7
D710 40 60 EB E1 FF C3 33 D7 2A 48 60 23 29 E5 2A 4A :AF
D720 60 29 11 05 00 CF D1 19 11 7E 6B 19 E5 2A 40 60 :1A
D730 EB E1 FF E7 02 21 00 00 22 2C 60 21 13 00 EB 21 :C3
D740 51 D7 E7 01 21 01 00 E7 01 EB E7 01 21 2C 60 E7 :81
D750 01 CD C3 C3 E7 02 C9 21 02 00 22 32 60 21 02 00 :00
D760 E7 1E 11 0D 00 19 22 38 60 21 02 00 E7 1E 11 0A :39
D770 00 CF 11 06 00 19 22 3A 60 21 04 00 E7 1E 22 44 :4B
D780 60 21 18 01 22 4E 60 CD 9D BE 21 00 00 22 4C 60 :81
D790 21 03 00 22 36 60 21 00 00 22 3E 60 2A 38 60 E5 :64
D7A0 2A 3A 60 D1 E7 0C DF 26 30 E7 2F 21 00 E7 10 21 :0C
D7B0 00 00 22 64 60 21 00 00 22 34 60 21 00 00 22 5C :5C
D7C0 60 21 00 00 22 62 60 21 00 00 22 66 60 21 00 00 :8F
D7D0 22 5A 60 21 00 00 22 50 60 21 32 00 E5 21 1E 00 :46
D7E0 E7 1E EB E1 19 22 5E 60 2A 30 60 11 D0 00 CF ED :21
D7F0 5B 6A 60 E5 EB 29 29 29 29 D1 19 ED 5B 02 60 19 :46
---------------------------------------------------------
SUM: 7D BC 2F 0C DF 75 7A 26 93 55 06 14 75 36 FA F2 :01

ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F SUM
D800 11 74 02 19 22 2C 60 2A 2C 60 E7 1F 22 56 60 2A :0C
D810 2C 60 23 E7 1F 22 58 60 2A 2C 60 23 23 E7 1F 22 :B3
D820 52 60 C9 2A 02 60 ED 5B 30 60 E5 EB 11 D0 00 CF :5F
D830 D1 19 ED 5B 6A 60 E5 EB 29 29 29 29 D1 19 11 77 :E2
D840 02 19 22 2C 60 21 00 00 22 3C 60 21 03 00 EB 21 :D8
D850 61 D8 E7 01 21 01 00 E7 01 EB E7 01 21 3C 60 E7 :A2
D860 01 2A 3C 60 29 11 80 6A 19 E5 2A 2C 60 E7 1F EB :90
D870 E1 FF 2A 3C 60 29 11 88 6A 19 E5 2A 2C 60 23 E7 :90
D880 1F EB E1 FF 2A 3C 60 29 11 90 6A 19 E5 2A 2C 60 :98
D890 23 23 E7 1F EB E1 FF 2A 2C 60 23 23 23 22 2C 60 :E4
D8A0 2A 3C 60 29 11 98 6A 19 E5 21 04 00 E7 1E EB E1 :F6
D8B0 FF 2A 3C 60 29 11 A0 6A 19 E5 21 00 00 EB E1 FF :F3
D8C0 2A 3C 60 29 11 A8 6A 19 E5 2A 3C 60 29 11 80 6A :FA
D8D0 19 F7 29 11 E0 6A 19 F7 EB E1 FF 2A 3C 60 29 11 :6F
D8E0 B0 6A 19 E5 21 00 00 EB E1 FF 2A 3C 60 29 11 B8 :BC
D8F0 6A 19 E5 21 02 00 E7 1E EB E1 FF 2A 3C 60 29 11 :5B
---------------------------------------------------------
SUM: 6D 91 35 35 1A 42 EE 98 2C 1B C1 FA C7 F8 24 50 :7F

ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F SUM
D900 C8 6A 19 E5 21 14 00 E5 21 0A 00 E7 1E EB E1 19 :5F
D910 EB E1 FF E7 02 C9 21 22 00 E5 21 02 00 D1 E7 0C :8C
D920 21 07 00 E7 0A 21 00 00 E7 0B 2A 30 60 29 11 68 :88
D930 6B 19 F7 22 2C 60 CD 1B B9 21 1F 00 E5 21 11 00 :21
D940 D1 E7 0C DF 26 30 E5 DF 4C 30 E7 2F 20 20 20 20 :CF
D950 20 45 61 73 79 20 20 20 4D 69 64 64 6C 65 44 69 :0E
D960 66 66 69 63 75 6C 74 00 E5 2A 30 60 11 09 00 CF :75
D970 23 E5 21 09 00 44 4D D1 E1 E7 1B EB E1 E7 2E E7 :3F
D980 0D 21 09 00 E5 21 0B 00 D1 E7 0C E7 22 20 20 20 :75
D990 20 20 20 20 20 20 20 00 21 09 00 E5 21 10 00 D1 :F1
D9A0 E7 0C E7 22 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 00 CD :09
D9B0 F5 D4 CD 46 D4 CD 57 D7 CD 23 D8 C9 2A 38 60 E5 :E3
D9C0 2A 3A 60 D1 E7 0C DF 26 30 E7 2F 20 00 E7 10 2A :14
D9D0 38 60 29 E5 2A 3A 60 29 11 1C 00 CF D1 19 11 70 :FA
D9E0 60 19 E5 21 00 00 EB E1 FF 2A 56 60 E5 2A 58 60 :F1
D9F0 D1 E7 0C DF 26 30 E7 2F 20 00 E7 10 2A 56 60 29 :2F
---------------------------------------------------------
SUM: 55 9D 5D D1 9D 02 67 48 5F 25 70 0B 4E 83 D5 92 :A5
```

PiO PiO

▶私はついにこの前までポケコンというのは，よほどのヒマ人が使うような物だと思っていました．しかし，最近はいろいろな種類のポケコンが発売されているのですね(私は，はっきり言ってポケコンは，MZ-80はもちろんPC-8001まで抜いてしまうのではないか！と思いました)．まあ私が言っているついこの前というのはPC-1211が全盛の時代でようやくPC-1500なるものが発売された時代ですから，ポケコンもえらく進歩したものですね．　P.S. PiOに載っているイラストはうまい(きれい)ですね．私も

```
ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F SUM
DA00 E5 2A 58 60 29 11 1C 00 CF D1 19 11 70 60 19 E5 :B5
DA10 21 00 00 EB E1 FF 21 00 00 22 3C 60 21 03 00 EB :DA
DA20 21 32 DA E7 01 21 01 00 E7 01 EB E7 01 21 3C 60 :AF
DA30 E7 01 2A 3C 60 29 11 88 6A 19 F7 29 E5 2A 3C 60 :BE
DA40 29 11 90 6A 19 F7 29 11 1C 00 CF D1 19 11 70 60 :34
DA50 19 E5 21 00 00 EB E1 FF 2A 3C 60 29 11 88 6A 19 :F5
DA60 F7 E5 2A 3C 60 29 11 90 6A 19 F7 D1 E7 0C DF 26 :AF
DA70 30 E7 2F 20 00 E7 10 E7 02 C9 2A 02 60 11 04 02 :B2
DA80 19 E7 0F 21 00 00 E7 06 21 07 00 E7 07 21 00 00 :54
DA90 E7 08 21 00 00 22 68 6B 21 00 00 22 6A 6B 21 00 :3E
DAA0 00 22 6C 6B 21 00 00 22 6E 6B 21 01 00 22 70 6B :34
DAB0 21 00 00 22 72 6B 21 FF FF 22 74 6B 21 FF FF 22 :81
DAC0 76 6B 21 00 00 22 78 6B 21 01 00 22 7A 6B 21 00 :51
DAD0 00 22 7C 6B 11 A6 6B D5 DF 26 30 E7 2F 20 20 00 :8B
DAE0 D1 E7 2D 11 CC 6B D5 DF 26 30 E7 2F 2C 20 00 D1 :6A
DAF0 E7 2D 11 F2 6B D5 DF 26 30 E7 2F 2B 20 00 D1 E7 :A5
---------------------------------------------------------
SUM: C6 D1 DD 50 BF E1 81 E6 D7 FD 62 26 6F BC F0 76 :B8
```

```
ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F SUM
DB00 2D 11 18 6C D5 DF 26 30 E7 2F 2B 2C 00 D1 E7 2D :1E
DB10 11 3E 6C D5 DF 26 30 E7 2F 2B 2B 00 D1 E7 2D 21 :37
DB20 01 00 22 3C 60 21 14 00 EB 21 3B DB E7 01 21 01 :20
DB30 00 E7 01 EB E7 01 21 3C 60 E7 01 2A 3C 60 E5 21 :2C
DB40 0A 00 EB E1 E7 25 7D B4 CA 5C DB 11 06 60 D5 DF :3F
DB50 26 30 E7 2F 2A 00 D1 E7 2D C3 6A DB 11 06 60 D5 :CF
DB60 DF 26 30 E7 2F 21 00 D1 E7 2D 2A 3C 60 E5 21 14 :31
DB70 00 EB E1 E7 23 7D B4 CA 92 DB 11 06 60 D5 DF 26 :8F
DB80 30 E5 21 22 00 EB DF 4C 30 E7 17 EB E1 E7 2E D1 :4E
DB90 E7 2D 2A 3C 60 E5 21 0A 00 EB E1 E7 27 7D B4 CA :BF
DBA0 AF DB 2A 3C 60 11 0A 00 C7 22 2C 60 C3 B5 DB 2A :5D
DBB0 3C 60 22 2C 60 E5 2A 3C 60 2B 11 26 00 CF 11 64 :9B
DBC0 6C 19 EB E1 D5 DF 26 30 11 06 60 E7 2E E5 2A 2C :22
DBD0 60 11 20 00 19 EB DF 4C 30 E7 17 EB E1 E7 2E D1 :A0
DBE0 E7 2D E7 02 21 00 00 22 5C 6F 21 0A 00 22 5E 6F :25
DBF0 21 0F 00 22 60 6F 21 14 00 22 62 6F 21 1E 00 22 :AA
---------------------------------------------------------
SUM: 24 2A 13 11 ED E9 E7 CD C5 26 41 02 C6 2D D3 15 :05
```

```
ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F SUM
DC00 64 6F 21 00 00 22 3C 60 21 04 00 EB 21 1E DC E7 :C4
DC10 01 21 01 00 E7 01 EB E7 01 21 3C 60 E7 01 E5 2A :92
DC20 3C 60 11 26 00 CF 11 66 6F 19 EB E1 D5 DF 26 30 :77
DC30 E5 2A 3C 60 29 11 92 00 19 EB DF 4C 30 E7 17 EB :BF
DC40 E1 E7 2E E5 2A 3C 60 29 11 93 00 19 EB DF 4C 30 :CD
DC50 E7 17 EB E1 E7 2E D1 E7 2D E7 02 11 24 70 D5 DF :06
DC60 26 30 E7 2F 31 30 33 32 00 D1 E7 2D 11 4A 70 D5 :B7
DC70 DF 26 30 E7 2F 33 30 31 32 00 D1 E7 2D 11 70 70 :E7
DC80 D5 DF 26 30 E7 2F 30 31 33 32 00 D1 E7 2D 11 96 :72
DC90 70 D5 DF 26 30 E7 2F 30 33 31 32 00 D1 E7 2D 11 :4C
DCA0 E2 70 D5 DF 26 30 E7 2F 33 31 30 32 00 D1 E7 2D :1D
DCB0 11 08 71 D5 DF 26 30 E7 2F 31 33 30 32 00 D1 E7 :28
DCC0 2D 11 2E 71 D5 DF 26 30 E7 2F 30 32 31 33 00 D1 :94
DCD0 E7 2D 11 54 71 D5 DF 26 30 E7 2F 30 32 33 31 00 :D0
DCE0 D1 E7 2D 2A 02 60 11 F4 04 19 22 2C 60 21 00 00 :62
DCF0 22 40 60 21 07 00 EB 21 09 DD E7 01 21 01 00 E7 :CD
---------------------------------------------------------
SUM: 92 FF B6 7C EC 50 D5 02 06 45 BD 78 28 FC 26 F3 :93
```

```
ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F SUM
DD00 01 EB E7 01 21 40 60 E7 01 2A 40 60 29 11 D0 6A :BB
DD10 19 E5 2A 2C 60 ED 5B 40 60 19 E7 1F EB E1 FF E7 :6D
DD20 02 2A 02 60 11 FC 04 19 22 2C 60 21 00 00 22 40 :E9
DD30 60 21 07 00 EB 21 47 DD E7 01 21 01 00 E7 01 EB :95
DD40 E7 01 21 40 60 E7 01 2A 40 60 29 11 E0 6A 19 E5 :DD
DD50 2A 2C 60 ED 5B 40 60 19 E7 1F EB E1 FF E7 02 CD :3E
DD60 D0 DD CD 5C DE 21 E8 03 E7 05 C3 70 DD CD BB E3 :27
DD70 CD 2F E2 CD B3 DD 21 00 00 E7 06 21 07 00 E7 07 :5F
DD80 21 00 00 E7 08 21 18 FC E7 05 CD C6 CE 21 00 00 :B3
DD90 E7 06 21 07 00 E7 07 21 00 00 E7 08 21 E8 03 E7 :06
DDA0 05 21 07 00 E7 06 21 07 00 E7 07 21 00 00 E7 08 :40
DDB0 C3 73 DD 21 FF 7F 22 40 60 CD 85 D0 2A 2C 60 23 :6F
DDC0 E7 00 CB DD CC DD B3 DD 00 00 E9 C9 E1 C3 6D DD :68
DDD0 21 07 00 E7 09 21 0C 00 E5 21 0A 00 D1 E7 0C 21 :3A
DDE0 07 00 E7 0A 21 00 00 E7 0B E7 22 53 6F 75 6E 64 :1D
DDF0 20 4F 6E 88 88 88 88 88 86 59 87 00 21 12 00 E5 :03
---------------------------------------------------------
SUM: 29 44 6F 48 35 82 19 13 35 F5 61 FF 32 5D E0 71 :71
```

```
ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F SUM
DE00 21 0B 00 D1 E7 0C E7 22 4F 66 66 88 88 88 88 86 :BA
DE10 4E 87 00 21 07 00 E7 06 21 07 00 E7 07 21 00 00 :21
DE20 E7 08 21 27 00 22 2C 60 CD 0A B9 2A 2C 60 E5 21 :31
DE30 08 00 EB E1 E7 2A 7D B4 CA 42 DE 21 00 00 22 04 :4B
DE40 60 C9 2A 2C 60 E5 21 10 00 EB E1 E7 2A 7D B4 CA :CD
DE50 59 DE 21 00 00 22 04 60 C9 C3 22 DE 21 00 00 E7 :72
DE60 06 21 07 00 E7 07 21 00 00 E7 08 21 0C 00 E5 21 :5F
DE70 0A 00 D1 E7 0C E7 22 20 20 20 20 20 20 20 20 20 :F7
DE80 20 20 20 20 20 20 20 20 00 21 12 00 E5 21 0B 00 D1 :F5
DE90 E7 0C E7 22 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 00 21 :5D
DEA0 00 00 E5 21 00 00 D1 E7 0C DF 26 30 E7 2F 4D 51 :B3
DEB0 51 51 51 51 55 51 51 51 51 51 51 51 51 51 51 51 :14
DEC0 51 51 51 55 51 51 51 51 4E 00 E7 10 21 01 00 :44
DED0 22 4A 60 21 15 00 EB 21 E9 DE E7 01 21 01 00 E7 :C6
DEE0 01 EB E7 01 21 4A 60 E7 01 21 00 00 E5 2A 4A 60 :61
DEF0 D1 E7 0C DF 26 30 E7 2F 54 00 E7 10 21 1B 00 E5 :7B
---------------------------------------------------------
SUM: C4 4C 10 17 6A A9 C4 AC 1D 1D 8D 3E E3 B8 31 5D :E8
```

```
ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F SUM
DF00 2A 4A 60 D1 E7 0C DF 26 30 E7 2F 52 00 E7 10 E7 :13
DF10 02 21 00 00 E5 21 0B 00 D1 E7 0C DF 26 30 E7 2F :43
DF20 58 00 E7 10 21 1B 00 E5 21 0B 00 D1 E7 0C DF 26 :65
DF30 30 E7 2F 57 00 E7 10 21 00 00 E5 21 16 00 D1 E7 :89
DF40 0C DF 26 30 E7 2F 4F 53 53 53 53 53 56 53 53 53 :94
DF50 53 53 53 53 53 53 53 53 53 53 53 56 53 53 53 53 :33
DF60 53 50 00 E7 10 21 02 00 22 4A 60 21 11 00 E5 21 :C1
DF70 05 00 EB 21 83 DF E7 01 EB E7 01 E1 E7 01 21 4A :62
DF80 60 E7 01 21 02 00 22 48 60 21 16 00 E5 21 05 00 :77
DF90 EB 21 A1 DF E7 01 EB E7 01 E1 E7 01 21 48 60 E7 :C0
DFA0 01 2A 48 60 E5 2A 4A 60 D1 E7 0C DF 26 30 E7 2F :9B
DFB0 45 4B 4B 46 00 E7 10 2A 48 60 E5 2A 4A 60 23 D1 :97
DFC0 E7 0C DF 26 30 E7 2F 49 20 20 4A 00 E7 10 2A 48 :7A
DFD0 60 E5 2A 4A 60 23 23 D1 E7 0C DF 26 30 E7 2F 49 :B7
DFE0 20 20 4A 00 E7 10 2A 48 60 E5 2A 4A 60 23 23 23 :75
DFF0 D1 E7 0C DF 26 30 E7 2F 47 4C 4C 48 00 E7 10 E7 :14
---------------------------------------------------------
SUM: 34 49 6E B8 25 0D 4F 1D FD 56 B4 90 B1 C4 4E B6 :51
```

```
ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F SUM
E000 02 E7 02 21 00 00 E5 21 18 00 D1 E7 0C 21 05 00 :14
E010 E7 0A E7 22 46 55 45 4C 00 21 07 00 E7 0A 21 1E :7E
E020 00 E5 21 00 00 D1 E7 0C E7 22 48 49 47 48 20 53 :66
E030 43 4F 52 45 00 21 1E 00 E5 21 05 00 D1 E7 0C E7 :1E
E040 22 59 4F 55 52 20 53 43 4F 52 45 00 21 23 00 E5 :36
E050 21 0A 00 D1 E7 0C E7 22 52 4F 55 4E 44 00 21 23 :C4
E060 00 E5 21 0F 00 D1 E7 0C E7 22 4C 45 56 45 4C 00 :5A
E070 21 1F 00 E5 21 14 00 D1 E7 0C 21 05 00 E7 0A E7 :1C
E080 22 89 8A 00 21 1F 00 E5 21 15 00 D1 E7 0C E7 22 :5D
E090 8B 8C 00 21 01 00 E7 0A 21 21 00 E5 21 15 00 D1 :58
E0A0 E7 0C E7 22 8D 8E 8F 90 91 00 21 00 00 22 4A 60 :B4
E0B0 21 16 00 EB 21 C6 E0 E7 01 21 01 00 E7 01 EB E7 :AD
E0C0 01 21 4A 60 E7 01 21 00 00 22 48 60 21 1B 00 EB :C6
E0D0 21 E2 E0 E7 01 21 01 00 E7 01 EB E7 01 21 48 60 :71
E0E0 E7 01 2A 48 60 29 E5 2A 4A 60 29 11 1C 00 CF D1 :92
E0F0 19 11 70 60 19 E5 21 01 00 EB E1 FF E7 02 E7 02 :B7
---------------------------------------------------------
SUM: 67 D8 01 BF D1 FB CE 4C 58 F8 8B D5 DA 2B E3 9F :1C
```

```
ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F SUM
E100 21 06 00 29 E5 21 00 00 D1 19 11 70 60 19 E5 21 :40
E110 02 00 EB E1 FF 21 06 00 29 E5 21 D0 04 D1 19 11 :F2
E120 70 60 19 E5 21 02 00 EB E1 FF 21 00 00 29 E5 21 :0C
E130 68 02 D1 19 11 70 60 19 E5 21 02 00 EB E1 FF 21 :42
E140 1B 00 29 E5 21 68 02 D1 19 11 70 60 19 E5 21 02 :A0
E150 00 EB E1 FF 21 15 00 29 E5 21 00 00 D1 19 11 70 :9B
E160 60 19 E5 21 02 00 EB E1 FF 21 15 00 29 E5 21 D0 :81
E170 04 D1 19 11 70 60 19 E5 21 02 00 EB E1 FF 21 01 :DD
E180 00 22 4A 60 21 15 00 E5 21 05 00 EB 21 9C E1 E7 :7D
E190 01 EB E7 01 E1 E7 01 21 4A 60 E7 01 21 01 00 22 :94
E1A0 48 60 21 1A 00 EB 21 B8 E1 E7 01 21 01 00 E7 01 :7A
E1B0 EB E7 01 21 48 60 E7 01 2A 48 60 29 E5 2A 4A 60 :38
E1C0 29 11 1C 00 CF D1 19 11 70 60 19 E5 21 00 00 EB :FA
E1D0 E1 FF E7 02 E7 02 21 01 00 22 4A 60 21 15 00 EB :C1
E1E0 21 F2 E1 E7 01 21 01 00 E7 01 EB E7 01 21 4A 60 :84
E1F0 E7 01 21 01 00 22 48 60 21 1A 00 E5 21 05 00 EB :05
---------------------------------------------------------
SUM: C0 94 35 A4 CB EE F8 F5 CC A4 70 D2 CF D8 B2 42 :20
```

```
ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F SUM
E200 21 10 E2 E7 01 EB E7 01 E1 E7 01 21 48 60 E7 01 :48
E210 2A 48 60 29 E5 2A 4A 60 29 11 1C 00 CF D1 19 11 :D4
E220 70 60 19 E5 21 00 00 EB E1 FF E7 02 E7 02 C9 21 :76
E230 0A 00 E5 21 0A 00 D1 E7 0C 21 07 00 E7 0A 21 00 :18
E240 00 E7 0B E7 22 4C 65 76 65 6C 00 21 0F 00 E5 21 :29
E250 0B 00 D1 E7 0C E7 22 45 61 73 79 88 88 88 88 88 :12
E260 88 88 88 88 86 45 87 00 21 0F 00 E5 21 0C 00 D1 :85
E270 E7 0C E7 22 4D 69 64 64 6C 65 88 88 88 88 88 88 :7B
E280 88 86 4D 87 00 21 0F 00 E5 21 0D 00 D1 E7 0C E7 :D0
E290 22 44 69 66 66 69 63 75 6C 74 88 88 88 88 86 44 :A6
E2A0 87 00 21 07 00 E7 06 21 07 00 E7 07 21 00 00 E7 :BA
E2B0 08 21 24 00 22 2C 60 CD 0A B9 2A 2C 60 E5 21 01 :48
E2C0 00 EB E1 E7 2A 7D B4 CA D3 E2 21 02 00 22 30 60 :62
E2D0 C3 11 E3 2A 2C 60 E5 21 08 00 EB E1 E7 2A 7D B4 :89
E2E0 CA EC E2 21 00 00 22 30 60 C3 11 E3 21 28 00 22 :8D
E2F0 2C 60 CD 0A B9 2A 2C 60 E5 21 10 00 EB E1 E7 2A :C5
---------------------------------------------------------
SUM: 31 66 F9 BE A9 9A 33 30 CC 7F DF BA F2 02 26 A8 :9A
```

```
ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F SUM
E300 7D B4 CA 0E E3 21 01 00 22 30 60 C3 11 E3 C3 B1 :EB
E310 E2 CD BB E3 2A 02 60 11 8C 0A 19 22 2C 60 2A 2C :9D
E320 60 E7 1F E5 21 FF 00 EB E1 E7 23 7D B4 CA 33 E3 :52
E330 C3 98 E3 2A 2C 60 E7 1F E7 0A 21 00 00 E7 0B 2A :28
E340 2C 60 23 E7 1F E5 2A 2C 60 23 23 E7 1F D1 E7 0C :60
E350 2A 2C 60 23 23 23 22 2C 60 2A 2C 60 E7 1F 22 40 :EB
E360 60 2A 40 60 E5 21 00 00 EB E1 E7 23 7D B4 CA 7B :7C
E370 E3 2A 2C 60 23 22 2C 60 C3 1E E3 DF 26 30 E5 2A :72
E380 40 60 EB DF 4C 30 E7 17 EB E1 E7 2E E7 0D 2A 2C :0F
E390 60 23 22 2C 60 C3 59 E3 21 04 00 E5 21 0B 00 D1 :37
E3A0 E7 0C DF 26 30 E7 2F 21 00 E7 10 21 07 00 E7 06 :6B
E3B0 21 07 00 E7 07 21 00 00 E7 08 C9 21 00 00 E7 06 :FD
E3C0 21 07 00 E7 07 21 00 00 E7 08 21 00 00 E5 21 00 :4D
E3D0 00 D1 E7 0C 21 00 00 22 68 60 21 E7 03 EB 21 F0 :D6
E3E0 E3 E7 01 21 01 00 E7 01 EB E7 01 21 68 60 E7 01 :79
E3F0 DF 26 30 E7 2F 20 00 E7 10 E7 02 C9 00 00 00 00 :14
---------------------------------------------------------
SUM: A6 5B 7A DD DF 09 16 F8 21 81 DB D1 14 10 04 D5 :99
```

描いてみたいです。(Milky way)

ADJUST マシン語リスト

```
ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F SUM
E400 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
E410 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
E420 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
E430 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 00 :01
E440 00 00 00 01 00 00 00 00 00 01 00 00 00 01 00 00 :03
E450 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 00 00 00 01 :02
E460 00 00 00 00 00 01 00 00 00 00 00 01 00 00 00 00 :02
E470 00 00 00 00 00 00 00 01 00 00 00 00 01 00 00 00 :02
E480 01 00 00 00 00 00 01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :02
E490 00 00 01 00 00 00 00 00 01 00 00 00 00 01 00 00 :03
E4A0 00 01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 02 02 02 00 02 :0B
E4B0 02 02 02 00 00 02 02 02 02 00 02 02 02 00 02 02 :1A
E4C0 02 02 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 00 00 00 01 :06
E4D0 00 00 00 00 00 01 00 00 00 00 01 00 00 00 00 00 :02
E4E0 00 00 00 00 00 00 00 01 00 00 00 00 01 00 00 00 :02
E4F0 01 00 00 00 00 01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :02
-------------------------------------------------------
SUM: 06 05 03 01 04 04 04 03 01 04 06 06 05 03 03 06 :40

ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F SUM
E500 00 00 00 01 00 00 00 00 01 00 00 00 00 01 00 00 :03
E510 00 01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 00 :02
E520 00 00 00 01 00 00 00 00 01 00 00 00 00 01 00 00 :03
E530 00 00 00 00 00 00 02 02 02 02 00 02 02 02 02 00 :10
E540 02 02 02 02 00 02 02 02 02 00 02 02 02 02 00 00 :18
E550 00 00 00 00 00 00 01 00 00 00 00 00 01 00 00 00 :02
E560 01 00 00 00 00 01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :02
E570 00 00 01 00 00 00 00 00 01 00 00 00 00 01 00 00 :03
E580 00 01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 00 :02
E590 00 00 00 01 00 00 00 00 01 00 00 00 00 01 00 00 :03
E5A0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 00 00 00 00 01 :02
E5B0 00 00 00 00 01 00 00 00 00 01 00 00 00 00 00 00 :02
E5C0 00 00 02 02 02 02 00 02 02 02 02 00 02 02 02 02 :18
E5D0 00 02 02 02 02 00 02 02 02 02 00 00 00 00 00 00 :10
E5E0 00 00 01 00 00 00 00 00 01 00 00 00 00 01 00 00 :03
E5F0 00 01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 00 :02
-------------------------------------------------------
SUM: 03 07 09 08 05 05 07 0B 0A 07 05 05 09 08 07 03 :6D

ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F SUM
E600 00 00 00 01 00 00 00 00 01 00 00 00 00 01 00 00 :03
E610 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 00 00 00 01 :02
E620 00 00 00 00 00 01 00 00 00 00 01 00 00 00 00 00 :02
E630 00 00 00 00 00 00 00 01 00 00 00 00 01 00 00 00 :02
E640 01 00 00 00 00 00 01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :02
E650 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
E660 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
E670 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
E680 00 00 00 00 01 01 01 05 01 01 05 1A 01 05 01 15 :45
E690 05 1A 15 F1 01 0A 00 00 06 01 05 1A 06 05 01 10 :72
E6A0 05 15 15 F2 01 13 01 01 0B 01 05 1A 0B 05 01 0B :7E
E6B0 05 10 15 E3 06 07 02 00 10 01 03 1A 10 05 01 06 :66
E6C0 05 0B 15 E4 06 10 04 01 01 01 03 06 01 05 06 06 :41
E6D0 05 01 06 D5 06 04 00 01 15 01 03 1A 01 05 15 06 :40
E6E0 05 1A 06 D6 0B 0D 01 03 01 10 03 06 10 03 01 15 :5A
E6F0 05 06 15 C6 0B 01 01 00 15 10 03 1A 10 03 15 15 :72
-------------------------------------------------------
SUM: 24 6B 75 1C 2C 48 0B 0B 4F 27 1F A9 44 25 35 6D :F3

ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F SUM
E700 05 1A 15 C7 0B 0A 00 00 06 01 03 01 0B 00 15 06 :41
E710 05 10 15 B7 10 13 00 00 1A 01 03 1A 06 01 15 10 :68
E720 05 06 15 B8 10 07 04 01 01 10 00 10 01 00 0B 15 :36
E730 05 1A 06 A8 10 10 04 01 01 01 03 02 01 01 03 01 :FF
E740 05 04 01 A9 15 04 02 01 06 06 03 15 06 01 06 10 :10
E750 05 15 10 99 15 0D 04 01 01 01 04 1A 01 00 01 15 :21
E760 05 1A 15 C9 15 01 00 01 06 01 04 1A 06 01 01 10 :51
E770 05 15 15 C9 01 01 00 01 0B 01 04 1A 0B 07 01 0B :43
E780 05 10 15 BA 1A 0A 04 01 10 01 04 1A 10 00 01 06 :53
E790 02 0B 15 BA 1A 13 02 01 01 01 04 06 01 04 06 06 :29
E7A0 03 01 06 AA 1A 07 01 01 15 01 04 1A 01 01 15 06 :28
E7B0 04 1A 06 AA 04 01 07 03 01 10 04 06 10 03 01 15 :21
E7C0 04 06 15 9B 0B 06 03 02 15 10 04 1A 10 01 15 15 :4B
E7D0 03 1A 15 9B 0E 0B 06 02 06 01 04 01 0B 00 15 06 :20
E7E0 07 10 15 8B 13 10 07 02 1A 01 06 1A 06 00 15 10 :49
E7F0 07 06 15 8B 16 15 03 02 01 10 01 10 01 00 0B 15 :20
-------------------------------------------------------
SUM: 4B FE 0A C6 0C A2 2F 14 97 51 37 15 6F 14 A8 D3 :3C

ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F SUM
E800 00 1A 06 7C 06 06 06 02 01 01 06 02 01 01 03 01 :C0
E810 07 04 01 7C 10 04 01 02 06 06 06 15 06 01 06 10 :E3
E820 07 15 10 6C 1A 13 04 02 01 01 06 1A 01 03 01 15 :07
E830 07 1A 15 9C 04 10 03 02 06 01 06 1A 06 03 01 10 :2C
E840 07 15 15 8D 06 0B 07 02 0B 01 06 1A 0B 03 01 0B :1E
E850 07 10 15 7D 0B 01 04 02 10 01 06 1A 10 04 01 06 :07
E860 07 0B 15 6D 10 06 06 02 01 01 06 01 04 06 06 06 :D1
E870 07 01 06 5D 15 10 05 02 15 01 06 1A 01 01 15 06 :EA
E880 07 1A 06 4E 06 10 03 02 01 10 06 06 10 02 01 15 :D5
E890 07 06 15 3E 15 01 05 02 15 10 06 1A 10 06 15 15 :02
E8A0 07 1A 15 2E 06 10 07 02 06 01 06 01 0B 06 15 06 :BD
E8B0 07 10 15 1E 0B 0B 06 02 1A 01 06 1A 06 06 15 10 :D4
E8C0 07 06 15 1F 15 06 05 02 01 10 06 10 01 07 0B 15 :B2
E8D0 07 1A 06 1F 1A 06 06 02 01 01 06 02 01 07 03 01 :84
E8E0 07 04 01 1F 0D 0B 05 02 06 06 06 15 06 07 06 10 :94
E8F0 07 15 10 1F 14 1E 28 3C 50 14 64 32 3C 46 50 28 :D5
-------------------------------------------------------
SUM: 69 01 E2 28 E6 B0 71 5A CD 5A BE 33 A0 83 CC E1 :BD
```

```
ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F SUM
E900 2D 1E 32 46 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF :B7
E910 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF C3 FF FF FF E7 :9C
E920 E7 FF FF C3 FF FF 7E 66 66 7E FF FF FF E7 C3 81 :96
E930 81 C3 E7 FF FF FF 7E 7E 7E 7E FF FF C3 FF FF E7 :C6
E940 E7 FF FF C3 FF E7 C3 81 81 C3 E7 FF FF FF FF F7 :F0
E950 DB FF FF FF C3 FF 56 62 42 76 FF C3 FF E7 EB 95 :32
E960 95 CB E7 FF FF FF FF F7 FF EF FF FF E3 8B 04 22 :BA
E970 42 04 99 C3 F7 83 A9 55 A8 C9 A3 EF FF FF FF EF :09
E980 F7 FF FF FF D7 AD D7 44 83 A5 CF BB FF FF D7 EF :09
E990 A7 FD EF FF FF FF FF FF FF FF FF FF DF FB EF AB :FE
E9A0 FE EB BF FF FF FF EF FB FF EF FF FF F8 FA FC FE :67
E9B0 FE FF FF FF FF FF 83 EF EF EF FF FF F8 FA FC 1E :43
E9C0 DE 1F 7F 1F 81 3C 04 1C 04 3C 81 FF 81 00 00 00 :B9
E9D0 00 00 81 FF 81 3C 04 1C 04 3C 81 FF FF E7 CF 9D :6F
E9E0 B9 F3 E7 FF C3 81 00 00 00 00 81 C3 FF E7 CF 9D :6C
E9F0 B9 F3 E7 FF E0 EE EE 00 0F 6F 0F EF EF EF EF 0F :A6
-------------------------------------------------------
SUM: 17 97 0F A3 2D F5 F9 76 D3 54 D2 14 A0 FF F8 EA :7F

ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F SUM
EA00 F6 F6 F6 F0 FF FF FF FF 0F 6F 0F EF FF FF FF FF :46
EA10 FF FF FF FF 00 65 ED E9 ED 6D 08 FF 0F 6F EF EF :F4
EA20 EF 6F 0F FF AF 0F BE E2 EA EA EA E2 AF 0F BE E2 :C8
EA30 EA EA EA E2 FF FF FE E2 EA EA EA E2 EF EF EF 8F :7A
EA40 FF AA AA AA E8 EE EE 88 FF FF FF E8 EE EE 88 FF :91
EA50 FF AA AA AA E3 C1 80 B6 B6 80 D5 D5 E3 C1 80 B6 :91
EA60 B6 80 D5 D5 E3 C1 80 B6 B6 80 D5 D5 FF FF FF FF :96
EA70 FF FF FF FF E7 C3 99 24 24 99 C3 E7 FF FF E7 C3 :72
EA80 C3 E7 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF 81 A5 81 :46
EA90 81 A5 81 FF FF FF DB E7 E7 DB FF FF FF FB A7 C3 :8A
EAA0 CB FD DF FF 7C 7B A7 EF F7 E5 DE 3E 7C 7B BF DF :C0
EAB0 CF FD DE 3E FF DF E5 C3 D3 BF FB FF 3E DE E5 F7 :F2
EAC0 EF A7 7B 7C 3E DE FD CF DF BF 7B 7C 3C 18 99 E7 :DE
EAD0 E7 99 18 3C FF FF FF FF FF FF FF FF 3C 18 81 DB :7C
EAE0 DB 81 18 3C E7 E7 E7 00 00 E7 E7 E7 FF FF FF FF :16
EAF0 FF FF FF FF E7 E7 C3 18 18 C3 E7 E7 FF FF DB E7 :0E
-------------------------------------------------------
SUM: 0F 67 FD 26 C6 A8 3B 42 05 2E 76 C6 A3 1C D3 21 :A6

ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F SUM
EB00 E7 DB FF FF 18 7E 5A FF FF 5A 7E 18 FF FF DB E7 :5E
EB10 E7 DB FF FF FF FF E7 C3 C3 E7 FF FF C3 FF 66 5A :92
EB20 5A 66 FF C3 FF FF E7 C3 C3 E7 FF FF 7E 7E 7E 7E :CA
EB30 7E 7E 7E 7E FF FF FF D5 AB FF FF FF FF FF FF FF :6E
EB40 AB FF FF FF DB DB DB DB DB DB DB DB FF FF FF EF :6C
EB50 F7 FF FF FF FF FF FF FF F7 FF FF FF 00 00 F8 C0 :9C
EB60 C0 F8 F8 F8 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF :9C
EB70 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF 00 00 18 00 :0C
EB80 00 F8 F8 F8 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF E7 :C4
EB90 E7 FF FF FF DB FF 7E E7 E7 7E FF DB FF E7 C3 81 :8C
EBA0 81 C3 E7 FF FF FF FF E7 E7 FF FF FF BD 7E FF E7 :13
EBB0 E7 FF 7E BD FF E7 C3 81 81 C3 E7 FF FF E7 C3 81 :9F
EBC0 89 C3 E7 FF FF E7 C3 89 91 C3 E7 FF FF E7 C3 99 :E0
EBD0 89 C3 E7 FF C3 81 00 00 0C 08 81 C3 C3 81 08 0C :26
EBE0 30 10 81 C3 C3 81 18 3C 0C 08 81 C3 7E EB BF E5 :81
EBF0 A7 FD D7 7E FF FF FF E7 E7 FF FF FF FE EF FF E5 :92
-------------------------------------------------------
SUM: 3F DB F2 26 49 1F 18 2C DE 10 1F 49 35 06 D9 AB :F3

ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F SUM
EC00 A7 FF F7 7F FD DF FF A7 E5 FF FB BF FD 57 FD A7 :34
EC10 E5 BF EA BF FF FF FF E7 E7 FF FF FF EF E7 99 D3 :57
EC20 48 CF B7 E7 E3 A9 34 50 52 50 E9 C3 D7 D5 EA 0A :B3
EC30 A5 AA D5 D7 F7 D3 CB B3 48 C7 CB FF E7 E7 BD CA :71
EC40 3C CB D7 EF F7 F3 E3 3C 25 A1 E7 F7 FF EF E7 B9 :08
EC50 F7 CB F7 FF FF EF FB D1 99 FB FF FF FF E7 CB A1 :56
EC60 CB E7 E7 FF FF FF E7 DF C7 FF FF FF FF F7 E7 E7 :FC
EC70 EB EF FF FF FF FF E7 D3 DB F7 FF FF FF 07 03 F1 :5A
EC80 F9 F9 F9 F9 FF 07 03 01 01 01 01 01 FF FF FF FF :EE
EC90 FF FF FF FF FF E0 C0 8F 9F 9F 9F 9F FF E0 C0 80 :C5
ECA0 80 80 80 80 FF FF FF FF FF FF FF FF F9 F9 F9 F9 :DC
ECB0 F1 03 07 FF 01 01 01 01 01 03 07 FF FF FF FF FF :04
ECC0 FF FF FF FF 9F 9F 9F 9F 8F C0 E0 FF 80 80 80 80 :A6
ECD0 80 C0 E0 FF FF FF FF FF FF FF FF FF F9 F9 F9 F9 :FB
ECE0 F9 F9 F9 F9 01 01 01 01 01 01 01 01 FF FF FF FF :E8
ECF0 FF FF FF FF 9F 9F 9F 9F 9F 9F 9F 9F 80 80 80 80 :F4
-------------------------------------------------------
SUM: 42 D5 77 55 06 5F AA 1E 94 A8 B7 B0 94 A5 98 EF :73

ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F SUM
ED00 80 80 80 80 FF FF FF FF FF FF FF FF 00 00 00 FF :F6
ED10 FF FF FF FF FF 00 00 00 00 00 00 00 FF FF FF FF :F7
ED20 FF FF FF FF FF FF FF FF FF 00 00 FF 00 00 00 00 :F6
ED30 00 00 00 FF FF FF FF FF FF FF FF FF 01 00 00 00 :F8
ED40 00 00 80 C0 01 00 F8 FC FC FC FC FC 01 00 00 00 :26
ED50 E0 F0 F0 F0 80 00 00 00 00 00 01 03 80 00 1F 3F :12
ED60 3F 3F 3F 3F 80 00 00 00 00 07 0F 0F C0 80 00 00 :F0
ED70 00 00 00 01 FC FC FC FC FC F8 00 01 F0 F0 F0 E0 :96
ED80 00 00 00 01 03 01 00 00 00 00 00 80 3F 3F 3F 3F :81
ED90 3F 1F 00 80 0F 0F 0F 07 00 00 00 00 00 00 00 00 :92
EDA0 00 00 FF FF 00 00 FF FF FF FF FF FF 00 00 00 00 :F8
EDB0 FF FF FF FF 03 03 03 03 03 03 03 03 3F 3F 3F 3F :10
EDC0 3F 3F 3F 3F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F FF FF 00 00 :72
EDD0 00 00 00 00 FF FF FF FF FF FF 00 00 FF FF FF FF :F6
EDE0 00 00 00 00 C0 C0 C0 C0 C0 C0 C0 C0 FC FC FC FC :F0
EDF0 FC FC FC FC F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 F0 00 3C 7E 7E :A8
-------------------------------------------------------
SUM: 16 06 66 27 CC CA C0 BC BC C1 CB CD A8 23 05 14 :B4
```

PiO PiO

▶ある悲惨な話…．先日，本棚整理のため，某P誌(PiOではない)を押入にしまおうとしていたら，PC-1350の記事が載っていたので読んでみました．内容はNゲージのパワーユニットから電源を取るというものでした．電池をわざわざアキバまで買いに行かなくても済む！これをやらない手はないと，早速やってみました．パワーユニットの電源ON！準備OK．「よし行くぞ!!」と，除々に電圧を上げていきました．しかし，ある目盛にきた瞬間，パチン！妙な音と共にディスプレイが真っ黒けっけ．コントラスト

ADD	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	SUM
EE00	FF	FF	FF	FF	7E	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	00	7E	7E	FF	:6E
EE10	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	7E	7E	3C	00	FF	FF	FF	FF	:2C
EE20	FF	FF	FF	7E	FF	FF	FF	FF	FF	7E	7E	00	0F	3F	7F	7F	:BE
EE30	7F	7F	3F	0F	7F	FF	FF	FF	FF	FF	FF	7F	1F	7F	7F	7F	:E0
EE40	7F	7F	7F	1F	F0	FC	FE	FE	FE	FE	FC	F0	FE	FF	FF	FF	:67
EE50	FF	FF	FF	FE	F8	FE	FE	FE	FE	FE	FE	F8	FF	FD	FD	FD	:D5
EE60	FD	FD	FF	FF	FD	F9	F1	E1	C1	FD	F8	FF	FD	FD	FD	FD	:69
EE70	FD	FD	F8	FF	FF	C1	C1	C1	C1	FD	FF	FF	FD	FD	FD	FD	:E3
EE80	FD	FD	F8	FF	FD	FD	FD	FD	FD	FD	F8	FF	05	00	00	2E	:09
EE90	2D	2D	2D	2F	20	20	2D	2D	2D	2D	2F	20	20	20	20	5B	:B4
EEA0	2D	40	20	20	5C	20	20	20	5C	20	20	2E	2D	2D	2D	40	:FA
EEB0	20	20	5B	2D	2D	2D	40	00	05	00	01	2D	5E	20	5F	2D	:9F
EEC0	20	20	2D	20	20	3D	2D	20	20	20	20	3D	2D	3C	20	20	:7D
EED0	2D	20	20	20	2D	20	20	2D	5E	20	20	20	20	20	20	3D	:82
EEE0	2D	3C	00	05	00	02	2D	2D	2D	2D	2D	20	20	2D	20	20	:FE
EEF0	20	2D	20	20	20	20	20	2D	20	20	20	2D	20	20	20	2D	:34
SUM:	05	27	BE	86	F2	99	CE	8B	4F	C7	7E	88	61	47	9D	92	:47

ADD	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	SUM
EF00	20	20	3A	2D	2D	2D	2F	20	20	20	20	2D	00	05	00	03	:E5
EF10	2D	3C	20	3D	2D	20	20	2D	20	20	3F	2D	20	20	5C	3E	:E6
EF20	3F	2D	20	20	20	2D	3E	20	3F	2D	20	20	20	20	20	5F	:C2
EF30	2D	20	20	20	20	2D	00	05	00	04	5D	20	20	20	5D	20	:1D
EF40	20	2D	2D	2D	2D	3B	20	20	3A	2D	2D	3B	20	20	20	3A	:B8
EF50	2D	2D	2D	3B	20	20	5B	2D	2D	2D	3B	20	20	20	20	5D	:FC
EF60	00	03	00	06	83	83	83	00	07	04	06	4B	65	79	20	46	:32
EF70	75	6E	63	74	69	6F	6E	00	03	11	06	83	83	83	00	02	:A5
EF80	15	06	83	83	83	00	07	19	06	53	63	6F	72	65	20	54	:3A
EF90	61	62	6C	65	00	02	25	06	83	83	83	00	07	03	07	9C	:F7
EFA0	A1	9D	00	07	03	08	A2	38	A2	00	07	03	09	9E	A1	9F	:BD
EFB0	00	07	00	0A	9C	A1	9D	00	07	00	0B	A2	34	A2	00	07	:7C
EFC0	00	0C	9E	A1	9F	00	07	06	0A	9C	A1	9D	00	07	06	0B	:F3
EFD0	A2	36	A2	00	07	06	0C	9E	A1	9F	00	07	03	0D	9C	A1	:C5
EFE0	9D	00	07	03	0E	A2	32	A2	00	07	03	0F	9E	A1	9F	00	:22
EFF0	07	0C	07	9C	A1	9D	00	07	0C	08	A2	53	A2	00	07	0C	:B9
SUM:	D8	CE	94	C5	4A	E4	A9	63	D9	00	8E	DD	81	FE	49	ED	:32

ADD	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	SUM
F000	09	9E	A1	9F	00	07	0C	0A	9C	A1	9D	00	07	0C	0B	A2	:9E
F010	4C	A2	00	07	0C	0C	9E	A1	9F	00	07	0C	0D	9C	A1	9D	:E5
F020	00	07	0C	0E	A2	85	A2	00	07	0C	0F	9E	A1	9F	00	07	:F1
F030	00	10	9C	A1	A1	A1	9D	00	07	00	11	A2	20	20	20	A2	:E8
F040	00	07	00	12	9E	A1	A1	A1	9F	00	06	07	0E	4D	6F	76	:86
F050	65	00	06	06	11	45	78	63	68	61	6E	67	65	00	06	0F	:BA
F060	08	53	6F	75	6E	64	00	06	0F	0B	4C	65	76	65	6C	00	:29
F070	06	0F	0E	45	20	6E	20	64	00	04	09	14	50	75	73	68	:3B
F080	20	20	20	20	20	4B	65	79	20	54	6F	20	53	74	61	72	:66
F090	74	60	00	04	15	08	45	78	63	68	61	6E	67	65	20	43	:7B
F0A0	6F	6E	74	61	69	6E	65	72	00	07	22	0A	31	30	20	50	:64
F0B0	74	73	00	04	15	0C	42	6F	6E	75	73	00	02	16	0E	43	:7C
F0C0	6F	6E	74	61	69	6E	65	72	00	07	1F	0F	30	83	33	30	:AB
F0D0	30	20	50	74	73	00	02	16	10	46	75	65	6C	20	31	20	:AC
F0E0	55	6E	69	74	00	07	22	11	31	30	20	50	74	73	00	01	:93
F0F0	04	0A	07	00	01	03	0B	06	20	05	00	01	04	0C	08	00	:68
SUM:	37	27	94	F9	1C	36	07	8A	B1	D7	A6	90	0F	CF	3B	6E	:13

ADD	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+A	+B	+C	+D	+E	+F	SUM
F100	07	01	11	0F	10	11	00	07	0E	14	0C	0D	0E	00	05	00	:9E
F110	18	15	16	20	35	00	07	23	17	1C	1D	04	02	02	02	18	:34
F120	1E	1F	19	1A	1B	00	07	0D	13	9C	A1	A1	A1	9D	00	07	:D5
F130	0D	14	A2	00	07	11	14	A2	00	07	0D	15	9E	A1	A1	A1	:3B
F140	9F	00	FF	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	:9E
SUM:	E9	49	E1	49	67	22	22	D9	38	D3	D7	C7	4F	40	A8	C0	:80

PiOパーツ キャラクタ

●鬼ヶ島

PiOパーツ
ポケコン用キャラクタ
ロールプレイングゲーム編

ナイト1　ナイト2　ローパー
スライム　ドラゴン　ウィザード

●Syame

PiO ぴお! PARTS characters
©1986 By Syame

ぴょこぴょん　ぶんぶん
まがりん　Ωくん

を上げれど下げれど変化なし．装置を外して電源を入れたが画面が出ない．私の無知さのために１台のポケコンがこの世を去ったのでした． P.S. PC-1350は修理に出したのですが，再起不能，買い換えてくださいと言われてしまいました． P.S.2. 4月号の岡田ーちみねー邦裕さん．そのままストレートに"よしたかくん"で結構です．

（MZ-2000，MX-10，PC-1246ユーザーのよしたかくん）

PiOスクエア

PiOスクエアでは，PiO PiOのコーナーでは書ききれないような情報や，メッセージをお待ちいたします．

PiOステーション

●CAT'S

司会者 K．宏「さて全国ウン百万人のPiOチェッカーズの皆さん．お待たせしました．PiOチェックの時間です．今日はあなたのPiO度をチェックします．"そうだ"と思えば"正"の字を書いてください．それでは，ヨーイ・スタート！」

1．工学社の住所を暗記している．
2．自分のプログラムが載ったことがある．
3．PiOを読むとき，まずPiOPiOから読む．
4．イラストを描くのが上手だ．
5．常連の名前を10人以上知っている．
6．パソコンクラブに属している．
7．自分のパソコンに名前をつけている．
8．工学社の人はみんな頭がいい(？)と思っている．
9．アニメが好きだ．
10．ファミコンなんかきらいだ．
11．家は中流だ．
12．怪人21面相と聞くと，つい芸夢快人の名を思い出してしまう．
13．少年ジ○ンプを毎週よんでいる．
14．"offside"と"タンスにゴン"のCMが好き．
15．葉書きを買う時は10枚ぐらいまとめて買い，さらに表に工学社の住所だけ書いて机の引出しにしまっている．
16．"マハリクマハリタヤンバラヤンヤンヤン"…これが何のことか分からない．
17．近藤真彦か中森明菜のものまねができる．
28．女の子を(男の子)ふった数より，ふられた数の方がだんぜん多い．
19．夕陽に向って"バカヤロー"と叫んだことがある．
20．CAT'Sさんはハンサムだと信じる．

司会者 K．宏「さてどうでしたか？ それではあなたのPiO度がどんなものか見てみましょう」

20	重度のPiO中毒患者
15～19	PiOの常連
10～14	PiO大好き人間
5～9	並
1～4	PiOを読むのは初めてですか？
0	I/Oの常連

岐阜県　オブリキャー

富山県　浜田まさき

ばケさんへ

●五百里

確かにそうです．そうなのですけれども『絶対中心核が必要』ということはないじゃないでしょうか．彼ら，常連であった先輩たちは，どういった道を進んできたのでしょうか．道になっていない道を，かき分け，かき分けして進んでいったのでしょう．

ひょっとするとこれは1つの試練かもしれません．もし，本当に先輩たちが少しも出てこれなくなったとき，PiOニストが団結して，常連への道を，中心核に近づいていけるのだろうか．そう思って我々を鍛えてくれているのかもしれません．あくまでも推測ですが．

今，私たちは，彼らを待つだけでなく，いつ帰ってきてもいいようにPiOをととのえておく必要があるのではないでしょうか？だから「ザ・ベスト・オブ・PiOニスト」という目標を与えてくれたJさんに感謝します．

倉敷市　快人&順子

投稿人思考

●りんでん

これからPiOに新時代がくる，と言っても過言ではないでしょう．なぜ？その理由は「ザ・ベスト・オブ・PiOニスト」です．

6月号で，ばケさんが指適されたとおり，このごろPiOにはかつての常連さんたちが必要だったのかもしれません．「目標」が無かったこともしかりです．私たちも裏を返せば，かつての常連さんを目ざしていたのかもしれません．

しかし，そういう常連さんが新しく出てきてもよかったでしょう？私はその方が投稿者たちにとっても，またPiOにとってもいいと思ったのです．

ところが，そういう人がなかなか出てきません．理由として，投稿数の増加，もっと言えば，質の向上が挙げられるでしょう．そうです，たとえばもう特定の人が毎月イラストコーナーに載るということは不可能に近い状況になってきているのです．やはり時代は変わりました．

つまりPiOというサーガがあったとして，初期の常連さん達の黄金時代，フリートークも消えた混沌の時代，そして今また英雄が出現するのです．"ザ・ベスト・オブ・PiOニスト"によって．

確かに投稿に順位をつけるということで多少うなづけない点もありますが，このシステムはPiO投稿界に新風をふきこむことでしょう．

そして…新時代の幕明けです．

埼玉県
TATSUSHI

▶2度もポケコンコーナーの最初を飾れるなんて，何と光栄なのでしょうか．
（載せてくれてどうもありがとうと古い年賀状でごめんなさいの岡山県C64ユーザー津田雅史）

ミニサイズ・コーナー

ミニピオ

miniPiO

みんなで打ち込もう!

PC-6000シリーズ

N60-BASIC

SKIP TURN

スキップ・ターン

●飛石色区線位置

ゆっくりと考えていると時間が…

画面左側の迷路(大きい方)を右下の迷路と同じ形に変えるパズル風のゲームです.

★ミニPiOインフォメーション

実行するまで	モードを1, ページ数を1にし, リストどおりに入力してRUN.
総評	ゲームのアイデアが抜群. スピードが早くなればもっと面白くなったでしょう.

図　壁の回転

[→]を押す　両側マルの色が変わる　[↓]を押す　下のマルを軸の中心として回転

遊び方

"@"を操り壁を動かして, 120秒以内に迷路を右下のように変えます.

とにかく壁にぶつかってみましょう. どうやれば壁が動かせるかは, やってるうちにわかります. 基本的には軸を中心に回転します(図参照).

このゲームが難しいのは, はっきり言って遅いからです. 290行の120を変えるなり, 5行のTI(壁の数)を変えるなりしましょう. TIを2減らすだけでぐっと難易度が下がります.

280行と, あとこまごましたところを直せばコンパイラも使えそうですが, どれくらい速くなるのでしょう?

SKIP TURN　BASICリスト

```
5 CLEAR500:TI=10
10 SCREEN 2,1,1:CONSOLE,,0,0:COL
OR 1,0,1:CLS
15 DIMA$(3),A(16,12),B(16,12)
20 FORI=1TO11STEP2:FORL=1TO15STE
P2:A(L,I)=1:B(L,I)=1:NEXTL,I
25 FORI=0TOTI
26 C=INT(RND(1)*2):IFC=1GOTO 30
28 C=INT(RND(1)*8)*2+1:C2=INT(RN
D(1)*7)*2:GOTO 40
30 C=INT(RND(1)*9)*2:C2=INT(RND(
1)*6)*2+1
40 IFA(C,C2)=2GOTO 26
50 A(C,C2)=2:NEXT
60 A$(0)=" ":A$(1)="O":A$(2)="|"
:I=0:B$=""
70 B$="":FORL=0TO16:W=A(L,I):B$=
B$+A$(W):NEXT
75 LOCATE1,I+2:PRINT B$:B$=""
80 IFI=12GOTO 110
90 A$(2)="-":I=I+1:FORL=0TO16:W=
A(L,I):B$=B$+A$(W):NEXT
100 LOCATE1,I+2:PRINT B$;:I=I+1:
A$(2)="|":GOTO 70
110 FORI=0TOTI
120 C=INT(RND(1)*2):IFC=1GOTO 14
0
130 C=INT(RND(1)*8)*2+1:C2=INT(R
ND(1)*7)*2:GOTO 150
140 C=INT(RND(1)*9)*2:C2=INT(RND
(1)*6)*2+1
150 IFB(C,C2)=2GOTO 120
160 B(C,C2)=2:NEXT
165 FORI=152TO236STEP12:FORL=108
TO168STEP12
166 PSET(I,L):NEXTL,I
170 FORI=0TO12STEP2:FORL=1TO15ST
EP2:IFB(L,I)<>2GOTO 190
180 LINE(L*6+148,I*6+103)-(L*6+1
48,I*6+104),2
190 NEXTL,I
200 FORI=1TO11STEP2:FORL=0TO16ST
EP2:IFB(L,I)<>2GOTO 220
210 LINE(L*6+147,I*6+104)-(L*6+1
48,I*6+104),2
220 NEXTL,I:LINE(144,95)-(244,95
),4:D=0
230 FORI=0TO12:FORL=0TO16:IFA(L,
I)<>B(L,I)THEND=D+1
240 NEXTL,I:IFD=0GOTO 510
250 X=8:Y=6:LOCATEX+1,Y+2:PRINT
"@":T=TIME:M=0:N=0
260 F=STICK(0):IFF<>1ANDF<>3ANDF
<>5ANDF<>7GOTO 280
261 IFF=1GOTO 400
262 IFF=3GOTO 450
263 IFF=5GOTO 500
270 IFF=7GOTO 550
280 T2=TIME-T:Z=INT(T2/(1000/1.0
24)):LOCATE24,4:PRINT Z
290 IFZ>=120 GOTO 310
300 GOTO 260
310 COLOR 3:LOCATE8,7:PRINT "pus
h space":IFINKEY$<>" "GOTO 310
320 RUN
400 X1=0:Y1=-1:Y2=0
410 GOSUB600:GOTO 280
450 X1=1:Y1=0:X2=16
460 GOTO 410
500 X1=0:Y1=1:Y2=12
510 GOTO 410
550 X1=-1:Y1=0:X2=0
560 GOTO 410
600 IFX1=0ANDY=Y2ANDN=0THENRETUR
N
610 IFY1=0ANDX=X2ANDM=0THENRETUR
N
620 IFM<>0ORN<>0GOTO 690
630 IFA(X+X1,Y+Y1)=1THEN RETURN
640 IFA(X+X1,Y+Y1)=2GOTO 660
650 LOCATEX+1,Y+2:PRINT" ":X=X+X
1:Y=Y+Y1:LOCATEX+1,Y+2:PRINT"@":
RETURN
660 IFY1=0GOTO 680
670 COLOR 3:LOCATEX+1,Y+Y1+2:PRI
NT "-":COLOR 1:N=Y1:RETURN
680 COLOR 3:LOCATEX+X1+1,Y+2:PRI
NT "|":COLOR 1:M=X1:RETURN
690 IFM<>0GOTO 730
700 IFN=Y1*-1THENLOCATEX+1,Y+Y1*
```

PiO PiO

▶「目標50万部!」この言葉を合言葉にライバル誌のベ○○ガ誌は盛りあがっています. そこで我々もPiOの売り上げアップ作戦を考えようではないか!たとえば初めてPiOを手にした人が毎月買いたくなるようにするにはどうすれば有効か, PiOを知らない人にPiOを勧める方法, いままでになかったような斬新な企画はないかなどをみんなで考えよう!みんなでPiOの仲間を増やそう!!
(恐怖新聞日曜版)

SKIP TURN　BASICリスト

```
-1+2:PRINT "—":N=0:RETURN
710 IFN=Y1THENRETURN
720 GOTO 750
730 IFM=X1*-1THENLOCATEX+X1*-1+1
,Y+2:PRINT "|":M=0:RETURN
740 IFM=X1THENRETURN
750 Q=1:IFF=1ORF=7THENQ=-1
760 PLAY"12o4g":X3=X+X1+M:Y3=Y+Y
1+N:H=0:IFA(X3,Y3-1)=B(X3,Y3-1)T
HENH=H+1
770 IFA(X3-1,Y3)=B(X3-1,Y3)THENH
=H+1
780 IFA(X3+1,Y3)=B(X3+1,Y3)THENH
=H+1
790 IFA(X3,Y3+1)=B(X3,Y3+1)THENH
=H+1
800 IFN=0ANDQ*M=-1GOTO 840
810 IFM=0ANDQ*N=1GOTO 840
820 Q=A(X3,Y3-1):A(X3,Y3-1)=A(X3
-1,Y3):A(X3-1,Y3)=A(X3,Y3+1)
830 A(X3,Y3+1)=A(X3+1,Y3):A(X3+1
,Y3)=Q:GOTO 860
840 Q=A(X3,Y3-1):A(X3,Y3-1)=A(X3
+1,Y3):A(X3+1,Y3)=A(X3,Y3+1)
850 A(X3,Y3+1)=A(X3-1,Y3):A(X3-1
,Y3)=Q
860 A$(2)="|":FORX4=X3-1TOX3+1:F
ORY4=Y3-1TOY3+1STEP2
870 LOCATEX4+1,Y4+2:PRINT A$(A(X
4,Y4)):NEXTY4,X4:A$(2)="—"
880 FORX4=X3-1TOX3+1:LOCATEX4+1,
Y3+2:PRINT A$(A(X4,Y3)):NEXT
890 IFA(X3,Y3-1)=B(X3,Y3-1)THENH
=H-1
900 IFA(X3,Y3+1)=B(X3,Y3+1)THENH
=H-1
910 IFA(X3-1,Y3)=B(X3-1,Y3)THENH
=H-1
920 IFA(X3+1,Y3)=B(X3+1,Y3)THENH
=H-1
930 D=D+H:IFD=0THENLOCATEX+M*2+1
,Y+N*2+2:COLOR 3:PRINT "@":GOTO
950
940 X=X+M*2:Y=Y+N*2:M=0:N=0:LOCA
TEX+1,Y+2:PRINT "@":RETURN
950 COLOR 4:LOCATE6,8:PRINT "CON
GRATULATION":IFINKEY$=" "THENRUN
960 GOTO 950
```

PC-6000シリーズ

N60-BASIC

エスケープ・ストーンズ

Escape Stones

●森　徹郎

今日は体育祭，もうすぐラストの障害物競争が始まります．

僕はこれに出場するのですが，グランドには障害物の石がいっぱいころがっています．難しいコースでなければいいんだけれど…．

★ミニPiOインフォメーション

実行するまで	モードを1，ページ数を2にし，リストどおりに入力してRUN．
総　評	単純な内容ですがスピード感もあってなかなかよくできています．効果音もGood．

遊び方

カーソル・キーの[←][→]でドットを操作して，1番上にある小さな四角のゴールにたどり着くまでのタイムを競うゲームです．

[SPACE]でスピード・アップで，離すと通常のスピードに戻ります．曲がり角では通常のスピードでないと曲がり切れないことがあるので注意！

また，始める前にこれはゴールへたどり着けないなと思ったら，[G]キーを押すと再び他の画面を作り始めます．

ゲーム・オーバーになるか，ゴールに着いて"PLAY AGAIN"と表示されたら，他の画面でやりたいときは[RETURN]キー，もう一度同じ画面でやりたいときは[SPACE]キーなどを押してください．

このゲームで5秒台を出す人は，えらいと思います．

プログラムについて

行番号マップと変数表を見てもらえばわかると思います．むだはないと思うのですが，なんとなく長くなってしまいました．

◘参考文献

"PC-Technow 6000"，アスキー出版

これは新記録を狙えそう

表1　行番号マップ

行番号	内　　容
10〜50	初期設定
60〜180	画面ランダム作成
190〜390	メイン
400〜570	ゲーム・オーバー処理
580〜640	再画面表示

表2　変数表

変数名	内　　容
NN(15,10)	ボックスの開始X座標
MM(10,10)	ボックスの開始Y座標
LL(10,10)	ボックスの終了X座標
KK(10,10)	ボックスの終了Y座標
T4	ハイ・タイム
AA	ゴールの位置(X座標)
S	移動量
Z,V,X	ボックスの大きさ，位置関係
T1	スタート時のタイム
T2	ゴール時のタイム
T3	T2−T1
F	自分のX座標
I	自分のY座標

Escape Stones　BASICリスト

```
10 REM****しょうか゛いふ゛つれーす****
20 DIMNN(10,10),MM(10,10),LL(10,
10),KK(10,10)
30 SCREEN3,2,2:COLOR1,2,1:CLS
40 CONSOLE0,16,0,0
50 T4=30
60 AA=INT(RND(1)*235)+3
70 LINE(0,0)-(255,191),3,B
80 LINE(2,1)-(253,190),3,B
90 S=1:I=0
100 FORT=20TO161STEP25:FORY=0TO9
110 Z=INT(RND(1)*20)-10
120 V=INT(RND(1)*20)-10
130 X=INT(RND(1)*5)
140 NN(I,Y)=10+V+30*Y:MM(I,Y)=T+
Z
150 LL(I,Y)=30+V+X+30*Y:KK(I,Y)=
X+T+Z+20
160 LINE(NN(I,Y),MM(I,Y))-(LL(I,
Y),KK(I,Y)),3,BF
170 NEXT:I=I+1:NEXT
180 LINE(AA,1)-(AA+5,5),4,BF
190 EXEC&H1058
200 A$=INKEY$
210 IFA$="g"THENCLS:GOTO50
220 IFA$=""THEN200
230 SCREEN ,2,2
240 I=186:F=126:PSET(F,I),0
250 PLAY"O5CRCRCRG2"
260 IFPEEK(&HFD18)<>0THEN260
270 T1=INT(TIME/10.24)
280 SOUND1,155:SOUND0,16:SOUND6,
13:SOUND8,16:SOUND12,30:SOUND13,
10
290 EXEC&H1058
300 IFSTRIG(0)=1THENS=4:GOTO320
310 S=1
320 IFSTICK(0)=3THENF=F+S:GOTO35
0
330 IFSTICK(0)=7THENF=F-S:GOTO35
0
340 I=I-S:IFI=<0THEN490
350 A=POINT(F,I)
360 IFA=3THEN490
370 IFA=4THEN400
380 PSET(F,I),0
390 GOTO290
400 PLAY"O5E16C8E16C8E16C8"
410 T2=INT(TIME/10.24)
420 T3=T2-T1
430 LINE(50,20)-(220,100),0,BF
440 LOCATE4,3:COLOR2:PRINT"YOUR
TIME"
450 T3=T3/100:PRINTSPC(4);T3;"SE
C"
460 IFT3<T4THENT4=T3:PRINTSPC(4)
;"BEST TIME!":GOTO 510
470 PRINT SPC(4);"BEST TIME"
480 PRINTSPC(4);T4;"SEC":GOTO 51
0
490 SOUND13,0:PLAY"O1CC"
500 FORI=1TO500:NEXT
510 LINE(40,90)-(240,120),0,BF
520 LOCATE4,8:COLOR3:PRINT"PLAY
AGAIN"
530 FORI=1TO500:NEXT
540 EXEC&H1058
550 A$=INKEY$
560 IFA$=""THEN550
570 IFA$=CHR$(13)THEN30
580 CLS:I=0
590 LINE(0,0)-(255,191),3,B
600 LINE(2,1)-(253,190),3,B
610 FORT=20TO161STEP25:FORY=0TO9
620 LINE(NN(I,Y),MM(I,Y))-(LL(I,
Y),KK(I,Y)),3,BF
630 NEXT:I=I+1:NEXT
640 GOTO 180
650 REM
660 REM************************
670 REM   しょうか゛いふ゛つ れーす
680 REM
690 REM      BY.TETSURO
700 REM
710 REM************************
```

PiOPiO

▶気まぐれインベーターさん，それから全ピオナーのみなさんも聞いて(読んで？)ください．昔のPiOPiOのことを書くときはページ数も書きませう．私はEvil Castleを見て，3月号のPiOPiOを読み，まさか最終ページにTomokoさんが出てると思わなかったのでとんだ時間をくいました．　P.S. しかし'85年3月号のPiOPiOには有名人が多かった．持っている人はもう一度読み返してみませう．　P.S.2. フリートーク復活おめでとう．なになにクラブ編…え〜！またRobinさんがでてるの〜！すごいな〜．

PC-8000シリーズ

N-BASIC

モグラ・アタック

●岡山保一

PC-8001のプログラムがいつも載っているPiOが大好きです．ミニPiOに載ればいいなあと思って作りました．

★ミニPiOインフォメーション

実行するまで	リストどおりに入力してRUN.
総　評	シンプルなゲームですが，キャラクタもかわいいし熱中度も高くGOOD.

遊び方

RUNすると画面に9つの穴が出てきます．SPACE キーでスタートします．テン・キーの 1 〜 9 が9つの穴に対応してハンマーが瞬時(？)に移動します．SPACE キーでモグラをたたきます．

うまくいけば2回連続してたたくことができます．タイムが0になるまでに5000点以上を挙げればOKで，次の面に進みます．難しいと感じる場合は80行のTMを大きくすれば簡単になります．

表1　変数表

変数名	内　　容
TI	タイム
TM	タイマー
LV	レベル
SC	スコア
HS	ハイ・スコア
II	モグラの位置
MX( ), MY( )	モグラの座標
M1〜M5%	モグラのキャラクタ
J	ハンマーの位置
H1〜H3%	ハンマーのキャラクタ

P.S.

それっ，今だ！

表2　行番号マップ

行番号	内　　容
10〜	REM文
60〜	初期設定
110〜	初期画面
310〜	メイン・ループ
680〜	キャラクタ読み込み
810〜	ゲーム・オーバーサブルーチン
900〜	クリア・サブルーチン
940〜	キャラクタ・データ

2月号のSTAIRSは最高でした．なにしろ512面がオン・メモリされるのですから．古山啓一郎氏を尊敬してしまいます．

◻参考文献

1）重岡幸男："モグラの逆襲"，PiO，'86年4月号

2）"N-BASIC入門"，アスキー出版

モグラ・アタック　BASICリスト

```
10 REM ************************************
********
20 REM        ﾓｸﾞﾗ ｱﾀｯｸ
30 REM                   by Y.Okayama
40 REM        1986年 3月 8日
50 REM ************************************
********
60 ' ｼｮｷｾｯﾃｲ
70 WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7,
0,1:PRINT CHR$(12);
80 DEFINT A-Z:DIM M1%(10),M2%(10),M3%(10
),M4%(10),M5%(10),H1%(10),H2%(10),H3%(10
),MX(10),MY(10):LV=1:HS=0:TM=50
90 GOSUB 680
100 TI=30:SC=0:L=0:K=4:II=0:J=4
110 ' ｶﾞﾒﾝ
120 COLOR3:LINE(1,0)-(60,24),"■",B
130 COLOR5:LOCATE 64,2:PRINT "ﾓ ｸﾞﾗｱ ﾀ ｯ
 ｸ"
140 COLOR6:LOCATE 62,4:PRINT "H I - S C
O R E"
150 COLOR7:LOCATE 68,5:PRINT USING"###00
";HS
160 COLOR4:LOCATE 66,7:PRINT "S C O R E"
170 COLOR7:LOCATE 68,8:PRINT USING"###00
";SC
180 COLOR6:LOCATE 66,10:PRINT "T I M E"
190 COLOR7:LOCATE 68,11:PRINT USING "  #
#";TI
200 COLOR4:LOCATE 66,13:PRINT "L E V E L
"
210 COLOR7:LOCATE 69,14:PRINT USING "##"
;LV.
220 COLOR2:LOCATE 65,19:PRINT "by Y.Okay
ama":COLOR5
230 FOR I=0 TO 8
240 PUT@(MX(I),MY(I))-(MX(I)+11,MY(I)+11
),M1%,PSET
250 NEXT
260 PUT@(MX(K),MY(K)-12)-(MX(K)+11,MY(K)
-1),H1%,PSET
270 COLOR6:LOCATE 16,17:PRINT "<<< PUSH
SPACE KEY >>>";
280 A$=INKEY$
290 IF A$<>" " THEN 280
300 LOCATE 16,17:PRINT "
      "; :COLOR5
310 ' ﾒｲﾝ
320 IF TI=0 THEN 810
330 II=INT(RND(1)*9)
340 I0=INP(0):I1=INP(1):I2=INP(9)
350 IF I1=253 THEN J=2:GOSUB 530
360 IF I1=254 THEN J=1:GOSUB 530
370 IF I0=127 THEN J=0:GOSUB 530
380 IF I0=191 THEN J=5:GOSUB 530
390 IF I0=223 THEN J=4:GOSUB 530
400 IF I0=239 THEN J=3:GOSUB 530
410 IF I0=247 THEN J=8:GOSUB 530
420 IF I0=251 THEN J=7:GOSUB 530
430 IF I0=253 THEN J=6:GOSUB 530
440 IF I2=191 THEN GOSUB 560
450 L=L+1:ON L GOTO 460,470,480,470,460,
490
460 PUT@(MX(II),MY(II))-(MX(II)+11,MY(II
)+11),M2%,PSET:A=0:GOTO 500
470 PUT@(MX(II),MY(II))-(MX(II)+11,MY(II
)+11),M3%,PSET:GOTO 500
480 A=1:PUT@(MX(II),MY(II))-(MX(II)+11,M
Y(II)+11),M4%,PSET:GOTO 500
490 PUT@(MX(II),MY(II))-(MX(II)+11,MY(II
)+11),M1%,PSET
500 IF L=6 THEN L=0:TI=TI-1:LOCATE 68,11
:COLOR7:PRINT USING "  ##";TI:COLOR5:GOT
O 320
510 BEEP1:FOR I=0 TO 10:NEXT: BEEP 0
520 FOR I=0 TO TM:NEXT:GOTO 340
530 LINE(MX(K),MY(K)-12)-(MX(K)+11,MY(K)
-1),PRESET,,BF
540 PUT@(MX(J),MY(J)-12)-(MX(J)+11,MY(J)
-1),H1%,PSET
550 K=J:RETURN
560 PUT@(MX(J),MY(J)-12)-(MX(J)+11,MY(J)
-1),H2%,PSET
570 IF A=1 AND J=II THEN 610
580 FOR I=0 TO 10:NEXT :BEEP1
590 PUT@(MX(J),MY(J)-12)-(MX(J)+11,MY(J)
-1),H1%,PSET :BEEP0
600 RETURN
610 BEEP1:PUT@(MX(J),MY(J)-12)-(MX(J)+11
,MY(J)-1),H3%,PSET
620 PUT@(MX(J),MY(J))-(MX(J)+11,MY(J)+11
),M5%,PSET
630 FOR I=0 TO 10:NEXT:SC=SC+1:LOCATE 68
,8:COLOR7:PRINT USING "###00";SC
640 BEEP0:COLOR5
650 PUT@(MX(J),MY(J))-(MX(J)+11,MY(J)+11
),M1%,PSET
660 PUT@(MX(J),MY(J)-12)-(MX(J)+11,MY(J)
-1),H1%,PSET
670 RETURN
680 ' ｷｬﾗｸﾀｰ ｾｯﾄ
690 RESTORE 950
700 FOR I=0 TO 10:READ M1%(I):NEXT
710 FOR I=0 TO 10:READ M2%(I):NEXT
720 FOR I=0 TO 10:READ M3%(I):NEXT
730 FOR I=0 TO 10:READ M4%(I):NEXT
740 FOR I=0 TO 10:READ H1%(I):NEXT
750 FOR I=0 TO 10:READ H2%(I):NEXT
760 FOR I=0 TO 10:READ H3%(I):NEXT
770 FOR I=0 TO 10:READ M5%(I):NEXT
780 RESTORE 1030
790 FOR I=0 TO 8:READ MX(I),MY(I):NEXT
800 RETURN
810 ' GAME OVER
820 IF SC>HS THEN HS=SC:LOCATE 68,5:COLO
R7:PRINT USING "###00";HS
830 IF SC>49 THEN 900
840 COLOR1:LINE(1,0)-(60,24),"×",BF
850 COLOR6:LOCATE 22,10:PRINT "G A M E
O V E R";
860 COLOR6:LOCATE 16,17:PRINT " PUSH SPA
CE KEY ";
870 A$=INKEY$
880 IF A$<>" " THEN 870
890 PRINT CHR$(12);:LV=1:GOTO 100
900 ' NEXT SCENE
910 COLOR2:LINE(1,0)-(60,24),"♡",BF
920 COLOR6:LOCATE 22,10:PRINT " OK! NEXT
 SCENE "
930 FOR I=0 TO 1000:NEXT:LV=LV+1:TM=TM/2
:PRINT CHR$(12);:GOTO 100
940 ' ｷｬﾗﾃﾞｰﾀ
950 DATA 144,0,0,0,16888,544,-32748,2662
5,-1952 , 1 , 0
960 DATA 144 , 0 , 0 , 0, 16888, -3546,
-24684, 26625, -1952, 1, 0
970 DATA 144 , 0 , 0, 1536, -16144, 2822
3, -18729, 27129, -1952, 1, 0
980 DATA 144 , 96 ,-2033 , 14017 ,-7316
,-1409 ,-24491 , 27129, -1952 , 1 , 0
990 DATA 144 , 0 , 0 , 0 ,-8178 ,-1280 ,
 231 , 14 , 0 , 0 , 0
1000 DATA 144 , 0 , 0 , 8196 , 256 , 225
36 , 960 ,-32660, 13319 , 0 , 0
1010 DATA 144 , 0 , 0 , 8196 , 256 , 225
36 , 960 ,-23187, 21679 , 10885 , 0
1020 DATA 144 , 336 , 26639 , 8257 ,-731
6 , 3711 ,-20649 , 27129, -1952 , 1 , 0
1030 DATA 20,20,50,20,80,20,30,50,60,50,
90,50,24,80,54,80,84,80
```

（いつかはFree talkにでてみたいマイナーな700隠居生活の2代目の会長の受験生の塩尻哲生）

PC-8000シリーズ
N-BASIC

スネーク・ランド1

SNAKE LAND 1

●阿部 肇

あなたは幸福な生活を送っていたヘビでした．ところがある日,「カラダノビノビコマッタ病」という不治の病にかかってしまいました．

そのうえ，あなたには腹をすかせた子供がいます．そこで，残り少ない自分の命を犠牲にして，子供に自分の体を食べさせて少しでも長生きさせてください．

★ミニPiOインフォメーション

実行するまで	リストどおりに入力してRUN.
総　　評	ちょっと変わったタイプのスネーク・ゲームですネ.キー反応がにぶいのがちょっと気になりました.

表1　変数表

変数名	内　　容
HS	ハイ・スコア
SC	スコア
Y0，Y0	自分の座標
X1，X1	子供の座標
X5，Y5	自分の方向
X6，Y6	子供の方向
C	子供が動くタイミング
I，J	汎用

遊び方

ヘビを[5][2][4][6]で移動させ，子供を誘導して自分の体を食べさせれば得点です．

子供はヘビの頭とX座標，またはY座標が一致すると頭の方へ向かってきます．

自分で自分の体を食べてしまったり，自分や子供が壁に激突したりするとゲーム・オーバーです．

なお，スコアが上がるにつれて動きが速くなっていきます．

ほれほれ，もっとお食べ

表2　行番号マップ

行番号	内　　容
10〜120	初期設定
130〜320	メイン・ループ
330〜350	スコアなど表示
360〜430	ゲーム・オーバー

SNAKE LAND1 BASICリスト

```
10 'Xx ｼｮｷ xX
20 DEFINT A-Z
30 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1
40 HS=0:COLOR ,32,0
50 SC=0:COLOR 5:PRINT CHR$(12);
60 GOSUB 370
70 LINE(0,1)-(38,24),"■",1,B
80 LOCATE 13,10:PRINT "Snake  Land 1"
90 LOCATE 14,14:PRINT "Hit RET key ";
100 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 100
110 COLOR 5:LOCATE 14,14:PRINT SPC(12)
120 LOCATE 13,10:PRINT SPC(13)
130 X0=6:Y0=7:X1=32:Y1=18
140 X5=0:Y5=1:X6=0:Y6=-1
150 'Xx ﾒｲﾝ xX
160 I=INP(0):X8=(I=239)-(I=191):Y8=(I=22
3)-(I=251)
170 IF X8 OR Y8 THEN X5=X8:Y5=Y8
180 X0=X0+X5:Y0=Y0+Y5
190 I=&HF302+X0*2+Y0*120
200 IF PEEK(I)<>32 THEN 390
210 POKE I,236
220 IF X0=X1 OR Y0=Y1 THEN X6=SGN(X0-X1)
:Y6=SGN(Y0-Y1)
230 'Xx ｺﾄﾞﾓ xX
240 C=(C=0):IF C THEN 330
250 POKE &HF302+X1*2+Y1*120,32
260 X1=X1+X6:Y1=Y1+Y6
270 I=&HF302+X1*2+Y1*120:J=PEEK(I)
280 POKE I,234
290 IF J=32 THEN 320
300 IF J=135 THEN 390
310 BEEP1:SC=SC+1:BEEP0:BEEP1:GOSUB 360:
BEEP0
320 IF X0=X1 OR Y0=Y1 THEN X6=SGN(X0-X1)
:Y6=SGN(Y0-Y1)
330 FOR I=SC TO 200:NEXT:BEEP1:BEEP0
340 GOTO 160
350 'Xx ｽｺｱ etc. ﾋｮｳｼﾞ xX
360 COLOR 7:LOCATE 11,0:PRINT USING"####
#";SC:RETURN
370 LOCATE 0,0:COLOR 7:PRINT USING"
Score:#####0      High:#####0";SC,HS:RETU
RN
380 'Xx ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ xX
390 COLOR 7:LOCATE X0,Y0:PRINT "X";
400 FOR I=0 TO 200:BEEP1:BEEP1:BEEP0:NEX
T:A$=INKEY$
410 LOCATE 12,10:PRINT "Xx Game Over xX"
420 LOCATE 14,13:PRINT "Hit RET key ";
430 IF SC>HS THEN HS=SC:GOSUB 370
440 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 440
450 GOTO 50
460 ''''''''''''''''''''''
470 ' Snake Land 1       '
480 '                    '
490 '  86/12/23  by H.A '
500 '                    '
510 ''''''''''''''''''''''
```

PC-8001mkII/SR
N80-BASIC+(マシン語)

のーてんきバクダンゲーム

●MCNT

みなさまコンバンワ.「和亜魔留の部屋」の時間です．今回は「MCNTのソフトを語る」と題しまして，ゲストはMCNTの和亜魔留さん，司会は私，大吹雪和亜魔留でお送りいたします．

★ミニPiOインフォメーション

実行するまで	リストどおりに入力してRUN.
総　　評	効果音の作り方がじょうずです．キャラクタが小さいのが残念．その他はよくできていると思います．

あそびかた

大吹雪和亜魔留：これが新作「のーてんきバクダンゲーム」ですね．

MCNTの和亜魔留：はい，何か2年前に作ったのと変化ありませんが…．ハイ．

大：で，遊び方は？

M：「バクダンポイポイ君」を[2][4][6][8]で4方向に操り，[SPACE]キーでバクダンを発射して，ポイント・フラッグを取っていくゲームです．ハイ．

大：なるほど．バクダンは[SPACE]キーを押している間進んで，キーを離すと爆発する仕掛けですか．バクダンが飛んでいるときプレイヤーは動けませんね．これはセコイ．

M：まあ…そんなもんです．ハイ．

プログラム

大：プログラムについて何か仕掛けは？

M：えーっと，本当はオールBASICの予定でしたが，あまりにもグラフィックがトロイのでグラフィック・キャラクタ・プットと音はマシン語でやってます．あとBASICは，できるだけ高速化させたツモリです．ハイ．

ポイント・フラッグはどこにあるのかな？

表　変数表

変数名	内　　容
SX( )	敵の出現X座標
SY( )	敵の出現Y座標
A( )	敵の座標
B( )	敵の座標
T1, T2	フラッグ座標
X, Y	プレイヤー座標
VX, VY	爆弾座標
F1	爆弾進行方向
S	スコア
SC	面数
M	残りプレイヤー数
T	ボーナス点

大：さすがMCNTですね，やることが無責任ですねェ．

おわりに

大：最後に何かありましたらどーぞ．

PiO PiO

▶死ぬほど感動しました．新学期の季節となり，我大学も沢山のカワイイ(?)一年生を迎え，同時に我下宿カレッジハイツにも13人の仲間が入ってきました．話は新入生歓迎コンパのときのこと．1人の1年生が自己紹介の際に「迎夢超人さんって本当にここにいるのですか？」なんて言い出すから，ビックリ！話を聞くと，私を訪ねて，ここ日本最北の国立大に入ったとかで…2年ぶりに泣いてしまいました．これで学校に生息するERROR67，ハイパーナイト，MZ仕若，そしてmさんや彼をバックに一段とPiO

M：このプログラムはきっとボツだと思います。ハイ。
大：ども，ありがとーでした．今回のゲストはMCNTの和亜魔留さん，司会は私，大吹雪和亜魔留，BGMはハワード様の「CONDITIONING」でお送りいたしました．

のーてんき バクダンゲーム BASICリスト

```
10 CLEAR 256,&HDFFF:DEFINT A-Z
20 DEF USR=&HE000:DEF USR1=&HE02F
30 DIM SX(3),SY(3),A(3),B(3),FX(4),FY(4)
:GOSUB 1450
40 CONSOLE 0,25,0,1
50 WIDTH 40,25
60 CMD SCREEN 2,0,7
70 COLOR 5,0,0
80 PP=&HE0A0:Q=&HF302:HS=500
90 GOSUB 1150:RESTORE 1410:GOSUB 1050
100 S=0:M=2:SC=1
110 FX(0)=0:FY(0)=0:FX(1)=0:FY(1)=-1
120 FX(2)=0:FY(2)=1:FX(3)=-1:FY(3)=0
130 FX(4)=1:FY(4)=0
140 COLOR 5:CMD CLS3:LINE (0,0)-(29,24),
"#",7,B
150 COLOR 5:FOR I=1 TO 150
160 LOCATE RND(1)*28+1,RND(1)*23+1
170 PRINT "#";:NEXT
180 SX(0)=RND(1)*5+1
190 SY(0)=RND(1)*5+1
200 SX(1)=RND(1)*5+24
210 SY(1)=RND(1)*5+1
220 SX(2)=RND(1)*5+1
230 SY(2)=RND(1)*5+19
240 SX(3)=RND(1)*5+24
250 SY(3)=RND(1)*5+19
260 FOR I=0 TO 3
270 COLOR 6:LOCATE SX(I),SY(I)
280 PRINT "O":A(I)=SX(I):B(I)=SY(I)
290 POKE PP,&H10:U=USR(A(I)+B(I)*256+1)
300 NEXT
310 T1=RND(1)*28+1:T2=RND(1)*23+1
320 IF PEEK(Q+T1+T1+T2*120)<>35 THEN 310
330 IF T1=14 AND T2=12 THEN 310
340 POKE PP,&H20:U=USR(T1+T2*256+1)
350 T=150:CF=1:X=14:Y=12:G=0:F1=1:SF=1:C
K=17:LOCATE X,Y
360 COLOR 5:PRINT " "
370 POKE PP,&H0:U=USR(X+Y*256+1)
380 GOSUB 920
390 IF G THEN 500
400 F=0:IF INP(1)=254 THEN F=1
410 I=INP(0):IF I=251 THEN F=2
420 IF I=239 THEN F=3
430 IF I=191 THEN F=4
440 IF F THEN F1=F
450 POKE PP,&H40:U=USR(X+Y*256+1)
460 X=X+FX(F):Y=Y+FY(F):IF PEEK(Q+X+X+Y*
120)=35 THEN X=X-FX(F):Y=Y-FY(F)
470 POKE PP,&H0:U=USR(X+Y*256+1)
480 IF INP(9)=255 THEN 550
490 VX=X:VY=Y:G=1
500 IF INP(9)=255 THEN 810
510 POKE PP,&H40:U=USR(VX+VY*256+1)
520 POKE PP,&H0:U=USR(X+Y*256+1)
530 VX=VX+FX(F1):VY=VY+FY(F1):IF PEEK(Q+
VX+VX+VY*120)=35 THEN 810
540 POKE PP,&H30:U=USR(VX+VY*256+1)
550 POKE PP,&H20:U=USR(T1+T2*256+1)
560 IF X=T1 AND Y=T2 THEN SF=3
570 R=RND(1)*4:FOR I=0 TO 3:IF I<>R THEN
 610
580 POKE PP,&H40:U=USR(A(I)+B(I)*256+1)
590 A(I)=A(I)+SGN(X-A(I)):B(I)=B(I)+SGN(
Y-B(I))
600 POKE PP,&H10:U=USR(A(I)+B(I)*256+1)
610 IF A(I)=X AND B(I)=Y THEN SF=2
620 NEXT:TF=TF+1+(TF=4)*5:IF TF=0 THEN T
=T-1-(T=0):LOCATE 34,16:COLOR 6:PRINT US
ING"###0";T
630 ON SF GOTO 390,1080,640
640 FOR I=1 TO 20:S=S+1
650 COLOR 7:LOCATE 32,7:PRINT USING"####
#0";S
660 U=USR1((21-I)*5):NEXT:SF=1
670 LINE (33,CK)-(36,CK)," "
680 CK=CK+1:IF CK=25 THEN 740
690 T1=RND(1)*28+1:T2=RND(1)*23+1
700 IF PEEK(Q+T1+T1+T2*120)=237 THEN 690
710 IF ABS(X-T1)<6 OR ABS(Y-T2)<6 THEN 6
90
720 POKE PP,&H20:U=USR(T1+T2*256+1)
730 GOTO 390
740 LOCATE 7,10:COLOR 7:PRINT "C L E A R
 !"
750 IF T=0 THEN 790
760 I1=T:FOR I=1 TO I1:T=T-1:S=S+1
770 LOCATE 32,7:COLOR 7:PRINT USING"####
#0";S
780 LOCATE 34,16:COLOR 6:PRINT USING"###
0";T:U=USR1(15):NEXT
790 FOR I=1 TO 3000:NEXT:SC=SC+1:IF SC M
OD 3=0 THEN M=M+1
800 GOTO 140
810 G=0:VX=VX-(VX=0)+(VX=29):VY=VY-(VY=0
)+(VY=24)
820 LINE (VX-1,VY-1)-(VX+1,VY+1),"*",2,B
F:U=USR1(150)
830 FOR I=0 TO 3
840 IF PEEK(Q+A(I)+A(I)+B(I)*120)<>42 TH
EN 860
850 POKE PP,&H40:U=USR(A(I)+B(I)*256+1):
R=RND(1)*4:A(I)=SX(R):B(I)=SY(R):S=S+1:U
=USR1(120)
860 POKE PP,&H10:U=USR(A(I)+B(I)*256+1)
870 NEXT:LINE (VX-1,VY-1)-(VX+1,VY+1),"
",5,BF
880 POKE PP,&H40:U=USR(VX+VY*256+1)
890 COLOR 7:LOCATE 32,7:PRINT USING"####
#0";S
900 LINE (0,0)-(29,24),"#",7,B
910 FOR I=0 TO 3:COLOR 6:LOCATESX(I),SY(
I):PRINT "O";:COLOR 5:NEXT:GOTO 550
920 LOCATE 31,0:COLOR 3:PRINT "BAKUDAN":
LOCATE 34,1:PRINT "GAME"
930 LOCATE 31,3:COLOR 4:PRINT "HI-SCORE"
;
940 LOCATE 32,4:PRINT USING"#####0";HS
950 LOCATE 31,6:COLOR 7:PRINT "SCORE"
960 LOCATE 32,7:COLOR 7:PRINT USING"####
#0";S
970 LOCATE 31,9:PRINT "FIGHTER";
980 LOCATE 36,10:PRINT USING"##";M
990 LOCATE 31,12:PRINT "SCREEN"
1000 LOCATE 35,13:PRINT USING"###";SC
1010 LOCATE 31,15:COLOR 6:PRINT "BONUS"
1020 LOCATE 34,16:PRINT USING"###0";T
1030 LINE (33,17)-(36,24),"■",1,BF
1040 RETURN
1050 READ A$:IF A$="##" THEN RETURN
1060 U=USR1(VAL("&H"+A$))
1070 FOR I1=1 TO 360:NEXT:GOTO 1050
1080 CMD LINE (X*8+8,Y*8)-(X*8+16,Y*8+8)
,1,BF:FOR I=1 TO 10:U=USR1(250):NEXT
1090 CMD LINE (X*8+8,Y*8)-(X*8+16,Y*8+8)
,0,BF:U=USR1(60):FOR I=1 TO 2000:NEXT:IF
 M=0 THEN 1110
1100 M=M-1:GOTO 140
1110 LOCATE 6,10:COLOR 2
1120 PRINT "G A M E  O V E R !"
1130 IF S>HS THEN HS=S
1140 RESTORE 1430:GOSUB 1050:FOR I=1 TO
3000:NEXT:GOTO 90
1150 CMD CLS3:RESTORE 1280
1160 READ X,Y,I,A$
1170 LOCATE X,Y:COLOR I
1180 FOR I=1 TO LEN(A$):I$=MID$(A$,I,1)
1190 PRINT I$;:U=USR1(ASC(I$)):NEXT:I=25
0
1200 IF INKEY$=CHR$(13) THEN RETURN
1210 I=I-1:IF I THEN 1200
1220 IF Y<>5 THEN 1260
1230 POKE PP,&H0:U=USR(&H719)
1240 POKE PP,&H10:U=USR(&H919)
1250 POKE PP,&H20:U=USR(&HB19)
1260 IF Y<>21 THEN 1160
1270 IF INKEY$=CHR$(13) THEN RETURN ELSE
 I=RND(1):GOTO 1270
1280 DATA 10,01,7,"[BAKUDAN GAME]"
1290 DATA 31,23,1,"BY.MCNT"
1300 DATA 02,05,4,"----- CHR."
1310 DATA 08,07,5,"BOMB POYPOY ..."
1320 DATA 08,09,5,"CHABA SHILA ..."
1330 DATA 08,11,5,"POINT FLAG  ..."
1340 DATA 02,13,4,"----- KEY"
1350 DATA 09,15,6,"[8] ----------- UP"
1360 DATA 09,16,6,"[2] --------- DOWN"
1370 DATA 09,17,6,"[4] --------- LEFT"
1380 DATA 09,18,6,"[6] -------- RIGHT"
1390 DATA 09,19,6,"[SPACE] ----- BOMB"
1400 DATA 10,21,2,"PUSH [RETURN] KEY"
1410 DATA 33,36,3D,44,50,66
1420 DATA 28,26,2D,28,28,28,##
1430 DATA 26,28,26,1E,22,28,22,19
1440 DATA 22,26,28,2D,36,44,33,##
1450 OUT 81,0:RESTORE 1510
1460 FOR I=&HE000 TO &HE047
1470 READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT
1480 RESTORE 1600:POKE&HE0A1,&HE1
1490 FOR I=&HE100 TO &HE14F
1500 READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT:WI
DTH 40:RETURN
1510 DATA 5E,23,56,EB,ED,4B,A0,E0
1520 DATA 7D,87,6F,7C,26,80,11,80
1530 DATA 02,19,3D,20,FC,16,08,3E
1540 DATA 04,D3,5C,D5,0A,77,23,03
1550 DATA 0A,77,11,4F,00,19,03,D1
1560 DATA 15,20,F0,AF,D3,5F,C9,7E
1570 DATA 4F,1E,10,41,3E,20,D3,40
1580 DATA 10,FC,41,3E,00,D3,40,10
1590 DATA FC,1D,20,EF,C9,00,00,00
1600 DATA 0F,F0,3F,FC,33,CC,3F,FC
1610 DATA 3F,FC,0F,F0,04,10,14,14
1620 DATA 41,41,5F,F5,0C,30,FC,3F
1630 DATA FF,FF,CA,A3,28,28,20,08
1640 DATA FC,00,FF,00,FC,00,F0,54
1650 DATA C0,41,C0,54,C0,41,C0,54
1660 DATA 00,00,05,50,14,14,11,44
1670 DATA 11,44,14,14,05,50,00,00
1680 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
1690 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
1700 '------------------------------
1710 'M      [BAKUDAN GAME]         M
1720 'C  1986/01/31                 C
1730 'N           BLIZZARD-WAR-MAL  N
1740 'T ウーム・・・コレハ ナサケナイ プログラム ダ T
1750 '------------------------------
```

PiOパーツ ミュージック

●ミンチスペシャル慎

これはデモ中にあっていると思います．適当に好きなように使ってやってください．

●りすとらん

▲エンディングのとをくり返すのがよろしいでしょう。
▼これはコーヒーブレークの時に。

●猪上用水

PiOパーツ music 『ステージスタート編』 猪上用水

◎シューティングゲーム用
◎アクションゲーム用
◎インドの民族音楽風
乞う御期待!!

に参加しようと思いますのでヨロシクお願いします．

（辺夢 コミケ30に参加予定！超人）

MZ-1200・80K/C
SP-5030 BASIC

メイズ・ショップ
MAZE SHOP

●AHO Mk.2

あなたは㊕の大どろぼう．今も仕事に失敗して他国から逃げてきたところだ．

次のターゲットはGEM(宝石)だ．さいわいにも，宝石店には誰もいない．

今しかない…．

★ミニPiOインフォメーション

実行するまで	リストどおりに入力してRUN.
総　　評	たったこんだけの短いプログラムが，なんでこんなに難しいのっ!?

PLAY

RUNするとタイトルがでて，いきなり「COMMAND=」と表示されるので，命令を入力してください．動詞を入力した後に，「ナニ？」とか「ドッチ？」と聞いてくるので入力してください．

方向はU M H Kが上下左右です．その他のコマンドはリストを入力しているうちにわかるようにしてあります．

これは何に使うのか．

なお，ミュージックはありません．

おわりに

これからも，どんどんゲームを作っていきます．

X1，MZ-700，PC-6001，MAP-1010，PB-700，PC-1400ユーザーのAHOをよろしく！

MZユーザーがんばれ！

MAZE SHOP BASICリスト

```
1 CLR:D=1:PRINT"▣  MAZE  SHOP
2 A$="":INPUT"COMMAND=";A$:IFA$="LOOK"TH
EN12
3 IFA$="GO"THENINPUT"ドッチ ? ";C$:GOTO22
4 IFA$="BREAK"THENINPUT"ナニ ? ";B$:IF(B$=
"CASE")*(D=9)*(N)THENM=8:GOTO49
5 IFA$="BORROW"THENINPUT"ナニ ? ";B$:IF(B$
="MONEY")*(D=7)THENE=6:GOTO49
6 IFA$="BUY"THENINPUT"ナニ ? ";B$:GOTO39
7 IFA$="SHOT"THENINPUT"ナニ ? ";B$:IF(B$="
GUN")*(D=8)*(F)THENG=9:GOTO49
8 IFA$="USE"THENINPUT"ナニ ? ";B$:GOTO46
9 IFA$="OPEN"THEN43
10 IF(A$="STEAL")*(D=9)*(M)THEN PRINT"YO
U STEAL GEM!":PRINT"▣ VERY GOOD!!":END
11 GOTO2
12 IFD=1THENPRINT "STATION  ↓
13 IFD=2THENPRINT "HARDWARE ↓ →
14 IFD=3THENPRINT "KEY      ←
15 IFD=4THENPRINT "BAKERY   ↑ ↓
16 IFD=5THENPRINT "BOOK     ↑ ↓ →
17 IFD=6THENPRINT "GREEN    ← ↓
18 IFD=7THENPRINT "BANK     ↑ →
19 IFD=8THENPRINT "GUN      ↑ ←
20 IFD=9THENPRINT "GEM      ↑
21 GOTO2
22 IF(C$="U")*(D=4)THEND=1:GOTO49
23 IF(C$="U")*(D=5)THEND=2:GOTO49
24 IF(C$="U")*(D=7)THEND=4:GOTO49
25 IF(C$="U")*(D=8)*(K)THEND=5:GOTO49
26 IF(C$="U")*(D=9)THEND=6:GOTO49
27 IF(C$="M")*(D=1)THEND=4:GOTO49
28 IF(C$="M")*(D=2)THEND=5:GOTO49
29 IF(C$="M")*(D=4)THEND=7:GOTO49
30 IF(C$="M")*(D=5)THEND=8:GOTO49
31 IF(C$="M")*(D=6)*(J)THEND=9:GOTO49
32 IF(C$="H")*(D=3)THEND=2:GOTO49
33 IF(C$="H")*(D=6)THEND=5:GOTO49
34 IF(C$="H")*(D=8)THEND=7:GOTO49
35 IF(C$="K")*(D=2)THEND=3:GOTO49
36 IF(C$="K")*(D=5)THEND=6:GOTO49
37 IF(C$="K")*(D=7)THEND=8:GOTO49
38 GOTO 2
39 IF(B$="GUN")*(D=8)*(E)THENF=4:GOTO49
40 IF(B$="KEY")*(D=3)THENI=2:GOTO49
41 IF(B$="HAMMER")*(D=2)THENL=5:GOTO49
42 GOTO2
43 IF(D=8)*(G)THENK=9:GOTO49
44 IF(D=6)*(H)THENJ=1:GOTO49
45 GOTO2
46 IF(B$="KEY")*(D=6)THENH=9:GOTO49
47 IF(B$="HAMMER")*(D=9)*(L)THENN=2:GOTO
49
48 GOTO2
49 PRINT"O.K.!":GOTO2
50 REM   ♥♥♥♥♥ BY  AHO MK.2 ♥♥♥♥♥
```

MZ-1200・80K/C
SP-5030 BASIC

ゴーマルサンマル・アドベンチャー3
5030 ADVENTUR 3

●I'm 中日　三浦貴美也

前回までの苦労の末，手に入れたSP-5030を遂にマスターすることができた君は，"Hu-BASIC"を入手すべく意気揚々とマイコン・ショップへ出かけた．「MZ-80K用のHu-BASICをください」．店員は少し考えこんだ後，「80K？ 新製品ですか」と答えた．なんてことだ！ 自分の気付かない間に，相棒は知る人ぞ知るマシンになっていたなんて…．だが悩んでいても仕方がない．君は意を決してHu-BASICを求めて町はずれのビルへ忍び込むのだった．

★ミニPiOインフォメーション

実行するまで	リストどおりに入力してRUN.
総　　評	５０３０シリーズもここまできた！今度はさらに難しい…．

遊び方

動詞は英単語の頭文字を入力し，名詞はカナで入力します．

おしまいに…

ミニPiOゲームだからと言ってナメたりすると痛い目に遭うでしょう．もしかすると，ビルに入ることさえできないかもしれませんよ…．

おおっ！ こいつは…

◘参考文献

1) とんぼ："PiOパーツ・ミュージック"，PiO，'86年5月号

2) M.H："PiOパーツ・ミュージック"，PiO，'86年5月号

5030 ADVENTURE 3 BASICリスト

```
1 PRINT"▣":CLR:MUSIC"A3‾EA‾E‾AGFEF‾DF‾DF
EFGA‾EA‾EAAB‾C‾D‾E‾F‾G‾BR1A5R5":GOTO9
2 A=LEN(A$):FORI=1TOA:B$=MID$(A$,I,1):IF
B$="!"THENPRINT" ";:NEXT
4 PRINTCHR$(ASC(B$)-1);:NEXT:PRINT:RETUR
N
5 PRINTD$:GOTO10
6 A$="":A=LEN(E$):FORI=1TOA:B$=MID$(E$,I
,1):A$=A$+CHR$(ASC(B$)+1):NEXT:RETURN
8 GOSUB2:PRINTD$:GOTO10
9 P=1:D$="OK.":F$="ソレハ デキナイ!"
10 X=0:W=0:MUSIC"‾F0":PRINT"▮→→→→→♥♥♥ ゴ"
-マルサンマル ADVENTURE 3  ♥♥♥▮"
15 GOTO537
20 ONPGOSUB200,210,220,230,240,250,260,2
70,280,290,300,310,320,330,340,350,360
25 ONP-17GOSUB370,380
26 IFW=1THEN10
30 PRINT"▮COMMAND 'ドウスル' ?";
32 GETX$:IFX$=""THEN32
35 C$="TLOWESNP":FORI=1TO8:G$=MID$(C$,I,
1):IFG$=X$THEN38
36 NEXT:GOTO32
38 ONIGOTO390,410,430,451,470,490,510,53
0
100 POKE4464,1:INPUT"          ナニヲ ?";E$:
POKE4464,0:GOSUB6:RETURN
200 A$="ササヒ!ウルゲ°ツ!ト°セr":GOTO2
210 A$="ササヒ!ワエキ!ト°セr!フキ°ス!ヌ!オロホ°アチア!キ°イル
ミセr":GOTO2
220 A$="ヌスヌ!ナ°イ!キ°イルミセr":GOTO2
230 A$="ホユ!ハ!ツョエカエ!ヌ!マ°チ"!ノ!セムヌヒ!サ°ムヒ°サ!
キ°ィレr":GOTO2
240 A$="フキ°ス!ヌ!ナ°イ!キ°イレr":GOTO2
250 A$="テケオ!キ°イレr":GOTO2
260 A$="ヌスヌ!ナ°イ!キ°イレr":GOTO2
270 A$="クチ!ナ!ヌス!ヌ!ナ°イキ°イレr":GOTO2
280 A$="ササヒ!クョエコウステ!ト°セr!チチム!キ°スキロト!キロ"チ
°ア!キ°!ヒ-トイレr":GOTO2
```


▶2，3週間前だったでしょうか．PiOさんから兄にプログラムのことでTELがきましたね．あの時ルンナが電話に出てたんですよ！兄は寮で家にいなかったものですから，手間をかけてしまって，どーもすみませんでした．話はかわりますけど，ネオ・ブルーさん，ハガキのお返事出せなくてごめんなさい．無事に大学入学なさってると思うんですけど…．Σさん，あれから何にも言ってこないけどお元気ですか？それからNakkyさん，原稿届きまひた？あおい薫さん，荘司裕之さん，椎原孝次さん東徳正さ

```
290 A$="ｻｻﾋ!ﾈｺｲﾆ!ﾄﾟｾr":GOTO2
300 INPUT"ｺｺﾊ ｴﾚﾍﾞｰﾀｰ ﾉ ﾅｶﾃﾞｽ｡ ﾅﾝｶｲﾆ ｲｷﾏ
ｽｶ?  [ B-1-2-3-4 ] ";A$
302 IFA$="B"THENP=7
303 IFA$="1"THENP=2
304 IFA$="2"THENP=8
305 IFA$="3"THENP=15
306 IFA$="4"THENP=14
307 IFP<>11THENPRINT"ﾂｷﾏｼﾀ!":W=1:RETURN
308 GOTO300
310 A$="ﾌｷﾟｽ!ﾇ!ﾅﾟｲｷﾟｲﾚr":GOTO2
320 A$="ﾐｳｻﾞﾚｱﾒ!ﾁﾟ!N[91B!ﾅ!IV7CBTJD!ｷﾟｲｰ
ﾁ!!!!ｶﾓﾄﾟﾅｴ!ｦｦｦr":GOSUB2:GOTO560
330 A$="ﾇｽ!ﾇ!ﾅﾟｲ!ｷﾟｲﾚr":GOTO2
340 A$="ﾑﾆﾑ!ﾇ!ﾅﾟｲ/!ﾇｽﾇ!ﾃｴﾜ!ｷﾟｲﾚr":GOTO2
350 A$="ｸﾞｻ!ｷﾟｲﾚr":GOTO2
360 A$="ﾅﾟｲﾊ!ｼｸﾇ!ﾎｺﾋ!ﾆｷｰﾁ!ｲﾆﾁﾋ!ﾐｰｼｷｼﾐﾇ!ｶ
ﾂﾄ!ｽﾞﾁﾟ":GOTO550
370 A$="ｸﾁ!ﾇ!ﾅﾟｲｷﾟｲﾚr":GOTO2
380 A$="ｻｻﾋ!ｷﾟｾｽﾃ!ﾁﾟ!ｲﾆﾁﾋ!ﾅﾟｹｷﾟｾ!ｧ!ｾｰﾄ!ﾔ
ｷﾟｸ!ｹﾚｽﾞﾄﾟ!ｽﾞﾁﾟ":GOTO550
390 PRINT" TAKE":GOSUB100
391 IF(P=6)*(A$="ｷｱﾅﾟ")THENC=1:GOTO5
392 IF(P=1)*(A$="ｷｸﾟ")THENK6=1:X=1
394 IF(P=4)*(A$="ｷｸﾟ")THENK9=1:X=1
396 IF(P=6)*(D=1)*(A$="ｷｱﾅﾟ")THENC=1:X=1
398 IF(P=9)*(A$="ｷﾛﾞﾁﾟｱ")THENA$="ｷﾛﾞﾁﾟｱ!
ｧ!ﾋｷﾟｾﾅ!ﾈｺﾑﾂ!ｷﾟｲｰﾁr":PO=1:GOTO8
399 IFX=1THEN5
400 PRINTF$:GOTO10
410 PRINT" LOOK":GOSUB100
411 IF(C=1)*(A$="ｷｱﾅﾟ")THENA$="ｷｱﾅﾟﾇﾋ!｣'
VOP!OP/8'QP/6!IS/52!､!ﾅ!ｷｳﾄ!ｲﾚr":GOTO8
412 IF(P=1)*(K6=0)*(A$="ﾅﾟｲ")THENA$="ｷｸﾟ
!ｷﾟ!ﾅﾟｲﾇ!ﾃｳﾄｳﾚr":GOTO8
414 IF(P=4)*(K9=0)*(A$="ｻﾟﾑﾋﾟｻ")THENA$="
ｻﾟﾑﾋﾟｻ!ﾊ!ﾆｷﾇ!ｷｸﾟ!ｷﾟｲｰﾁr":GOTO8
416 IF(P=9)*(A$="ﾏ ｾﾁｱ")THENA$="MVN!ﾊ!ﾏ
ｾﾁｱ!ﾄﾟｾr":GOTO8
429 PRINT"ﾄｸﾆ ｶﾜｯﾀ ﾄｺﾛﾊ ﾅｲﾖｳﾃﾞｽ｡":GOTO10
430 PRINT" OPEN":GOSUB100
431 IF(P=7)*(A$="ﾅﾟｲ")THEND4=1:X=1
432 IF(P=1)*(A$="ﾅﾟｲ")THEND1=1:X=1
434 IF(P=3)*(A$="ﾅﾟｲ")THEND3=1:X=1
435 IF(P=15)*(A$="ﾅﾟｲ")THEND0=1:X=1
436 IF(P=8)*(A$="ﾅﾟｲ")THENINPUT"ﾄﾞﾁﾗ ﾉ ﾄ
ﾞｱｦ ｱｹﾙ? (N OR W) ";C$:GOTO445
437 IF(P=16)*(A$="ｸﾞｻ")THEN534
438 IF(P=12)*(A$="ﾅﾟｲ")THEN448
439 IF(P=14)*(A$="ﾅﾟｲ")THEND5=1:X=1
440 IF(P=18)*(A$="ﾅﾟｲ")THEND2=1:X=1
441 IF(P=6)*(C=0)*(A$="ﾃｹｵ")THENA$="ﾃｹｵ!
ﾊ'ﾆｷｱ'ｷｱﾅﾟ'ｷﾟｨｰﾁr":C=1:GOSUB8
442 IF(P=5)*(A$="ﾅﾟｲ")*(K6=1)THEND6=1:X=
1
443 IFX=1THEN5
444 PRINTF$:GOTO10
445 IFC$="W"THEND7=1:GOTO5
446 IF(C$="N")*(K9=1)THEND9=1:GOTO5
447 PRINTF$:GOTO10
448 A$="ﾋ ｾﾝｱﾅﾟ!ｧ!ﾅﾟｴﾀﾟ":GOSUB2:INPUTE$:
GOSUB6:IFA$="MVN"THEN450
449 A$="ｲﾆﾁﾋ!ﾛｱｼﾟｱ!ﾄﾟ!ｸﾜｻｺﾟﾇ!ｼﾛﾁr":GOTO5
50'
450 D8=1:GOTO5
451 PRINT" WEST"
452 IF(P=3)*(D3=1)THENP=4:GOTO5
453 IFP=6THENP=5:GOTO5
454 IFP=8THENA$="ﾅﾟｲﾇ!ﾄﾟﾞﾙｮｴ!ｷﾟ!ﾆｷﾟﾛﾄｳﾁ!
ｲﾆﾁﾋ!ｽｯｰｹ!ﾄﾟｽﾞﾁﾟr":GOTO550
455 IFP=15THENP=18:GOTO5
456 IF(P=14)*(D5=1)THEN529
457 IF(P=7)*(D4=1)THENP=19:GOTO5
469 PRINTF$:GOTO10
470 PRINT" EAST"
471 IFP=2THENP=11:X=1
472 IF(P=5)*(D6=1)THENP=6:X=1
473 IFP=8THENP=11:X=1
474 IF(P=12)*(D8=1)THENP=13:X=1
475 IFP=7THENP=11:X=1
476 IFP=14THENP=11:X=1
477 IFP=18THENP=15:GOTO5
478 IFP=15THENP=11:X=1
487 IFP=4THENP=3:X=1
488 IFX=1THEN5
489 PRINTF$:GOTO10
490 PRINT" SOUTH"
491 IFP=2THENP=1:X=1
492 IFP=3THENP=2:X=1
493 IFP=5THENP=3:X=1
494 IFP=9THENP=8:X=1
495 IFP=10THENP=9:X=1
496 IFP=12THENP=10:X=1
497 IF(P=15)*(D0=1)THENP=16:X=1
508 IFX=1THEN5
509 PRINTF$:GOTO10
510 PRINT" NORTH"
511 IF(P=1)*(D1=1)THENP=2:GOTO5
512 IFP=2THENP=3:GOTO5
513 IFP=3THENP=5:GOTO5
514 IF(P=8)*(D9=1)THENP=9:GOTO5
515 IF(P=9)*(PO=1)THENP=10:GOTO5
516 IFP=10THENP=12:GOTO5
517 IF(P=18)*(D2=1)THEN529
518 IFP=16THENP=15:GOTO5
525 PRINTF$:GOTO10
529 A$="ﾅﾟｲﾊ!ｼｸﾇﾋ!ﾆﾞﾇﾔ!ﾆｷｰﾁ!ｲﾆﾁﾋ!ﾐｰｼｷｼﾐﾇ
!ｶﾂﾄ!ｽﾞﾁﾟr":GOTO550
530 PRINT" PUSH":GOSUB100
532 IF(P=4)*(A$="ﾏﾟﾁﾞ")THENA$="｣!ﾅﾟｷｱﾞ!､
!ﾏﾟﾁﾞﾋ!ｽﾟﾋﾟｹ!ﾀｴﾂ!ﾁﾟｰﾁ":GOTO550
533 PRINTF$:GOTO10
534 INPUT"ﾀﾞｲﾔﾙ ﾅﾝﾊﾞｰ ﾊ ?";E$:GOSUB6
535 IFA$="8652"THENA$="ｸﾞｻ!ﾊ!ﾆｷﾇﾋ!｣!MVN!
､!ﾅ!ｷｷﾛﾁ!ﾓﾔ!ｷﾟｲｰﾁr":GOSUB2:GOTO10
536 PRINTF$:GOTO10
537 IFRND(1)>.015THEN20
538 A$="ﾎﾚﾓｰﾅ!ｧ!ｷﾍﾟｰﾁ!ﾒﾉﾇ!ﾆﾆﾃﾊｸｾﾟ!ﾊｲﾚ!ｶﾅ
ｻｷﾟﾄﾟﾁr":GOSUB2:PRINT
539 A$="｣!ｶｳ!ｶﾐｵ!ｶﾛﾊ!ﾆﾐｵ!ｧ!ｳｰﾄﾑｸr!､":GOS
UB2:GOTO 570
540 IFA$="ｺﾞｽﾜｴ"THENPRINT"ﾖｸ ｼｯﾃﾙｼﾞｬ ﾈｰｶ
｡ ﾊｯﾊｯﾊｧｰ｡":GOTO10
542 PRINTE$;:A$="!ﾁﾟﾅﾙ'ｶﾐｵ!ｶﾛﾊ!ﾆ!ｧ!ｽﾘﾉｵﾊ
ｷr'ｶﾛﾋ!ﾏｹﾅｽﾞｺﾞﾊ!ｺﾞｽﾜｴﾁﾟｨｱr":GOSUB2
543 PRINT:A$="ｲﾆﾁﾋ!ﾆﾆﾃﾊｸｾﾟﾊ!ｶﾅｻﾊ!ﾏｹﾅｽﾞｺﾞ
ﾄﾟ!ｻﾜｼﾛﾄｽﾐｰﾁr":GOTO550
550 FORI=1TO10:A=PEEK($E015):MUSIC"‾BO":
A=PEEK($E014):NEXTI:GOSUB2:END
560 MUSIC"C3ECECECE DFDFDFDFEGEGEGEG DFD
FDFDFC5"
570 POKE4464,1:INPUTE$:POKE4464,0:GOSUB6
:GOTO540
601 REM ┌── 5030 ADVENTURE 3 ──┐
602 REM |     HU-BASIC ｦ ｻｶﾞｾ!    |┐
603 REM | FOR MZ1200 & 80 & 700   ||
604 REM |     USED BASIC SP5030   ||
605 REM | PROGRAMED BY K.MIURA    ||
606 REM └──────────────── SMUC┘|
607 REM  └────────────────────┘
```

MZ-1500/700
S-BASIC

FORE SET
フォーセット

●小笹龍一

コンピュータとあなたで行なうトランプ・ゲームで，同じ数を早く4枚集めた方が勝ちです．

★ミニPiOインフォメーション

実行するまで	リストどおりに入力してRUN.
総　評	トランプ・ゲームの "うすのろまぬけ" です．思いどおりにいかないところがもどかしくて良いですね．

ゲーム内容

最初にプログラムをRUNさせるとモードが3つ表示されます．

モード1は，あなたの手持ちのカードとあなたの捨てたカードだけがオープンです．

モード2は，コンピュータが捨てたカードもオープンになります．

モード3は，すべてオープンです．

モード2で遊ぶのが一番面白いと思います．モードの選び方は[1]～[3]のキーを押すことで決まります．[1]～[3]以外のキーを押したときは自動的にモード2になります．

とりあえずモード2を選んだとして説明します．画面がクリアされて各自にカードが4枚ずつ配られます．一番上の横4枚があなたのカードです．

カーソル・キーの[←][→]で，あなたのカードの下の "▲" を左右に動かして捨てたいカードの所へ "▲" を持っていき，[SPACE]キーか[↑]キーでカードを捨てます．

するとコンピュータ側もカードを1枚ずつ捨てます．あなたの捨てたカードは，あなたの下の列のユキちゃんのカードの中に，ユキちゃんの捨てたカードはアキちゃんへ，というように捨てたカードは次の相手に渡されます(セイコちゃんの捨てたカードがあなたの所へ行く)．

これを繰り返して早く同じ数字を4枚そろえるゲームです．

あと1枚！

表　行番号マップ

行番号	内　容
180～200	配列の初期化
210～240	カードのシャッフル
250	あなたの名前とスコア表示
260	コンピュータの名前とスコア表示
280	カードを小さい順に並べる
290～	各自のカードの表示
360～	あがった者がいるか？
400～	あなたのキー入力
500～550	コンピュータが手持ちのカードから同じ数字を探す
560～	コンピュータの思考ルーチン
650	コンピュータがカードを捨てる
710	カードを次の者に渡す
780～	誰かが上がったときの処理
850～	カードをオープンにする
910～	各種のサブルーチン

全員同時にあがったときは各自10点，3人のときは各自20点，2人のときは30点ずつ，1人だけのときは40点です．

誰かが100点以上になったときにゲーム・エンドとしています．

FORE SET　BASICリスト

```
10 REM ▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚
20 REM ◣▚                ◣◥
30 REM ▚◥  FORE SET   MZ-700   ▚
40 REM ◣▚                R,OZASA◣◥
50 REM ▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚
60 B$="▲":B1$="       ▐←←←   ▐←←←   ▐▚
←←←    ":COLOR,,7,1
70 B2$="┌──▐←←←|▒▒|▐←←←|▒▒|▐←←←└──┘"
80 DIM S(5),CA$(4),CD(20),ST(5),E(5),C(3
):TEMPO4
90 RESTORE100:FORI=0TO4:READ CA$(I):NEXT
100 DATA ｱﾝﾀ,ﾕ ｷ,ｱ ｷ,ﾀｴｺ,ｾｲｺ
110 PRINT"■":CURSOR14,6:PRINT[4,]"FORE S
ET"
120 CURSOR13,10:PRINT"1....ﾓｰﾄﾞ1"
130 CURSOR13,12:PRINT"2....ﾓｰﾄﾞ2"
140 CURSOR13,14:PRINT"3....ﾓｰﾄﾞ3"
150 CURSOR13,17:PRINT[3,]"HIT 1-3 KEY"
160 GETK$:IF K$=""THEN160
170 K1=VAL(K$):IF(K1<1)+(K1>3)THENK1=2
180 REM█████ ｼｬｯﾌﾙ ██████████
```

ん愛をうけとってください！♡♡♡　　(なつかしのアップル＝ベアさんにカンドー！のルンナ．N)

FORE SET　BASICリスト

```
190 FORI=0TO20:CD(I)=0:NEXTI:FORI=0TO3:C
(I)=0:NEXT
200 FORI=0TO5:ST(I)=0:E(I)=0:NEXTI
210 PRINT"■":CURSOR10,4:PRINT"ﾀﾀﾞｲﾏ ｼｬｯﾌﾙ ﾁｭｳ":E1=0:E2=0:E3=0
220 FOR I=1TO5:FORJ=1TO4
230 K=INT(RND(1)*20)+1:IF CD(K)>0 THEN 2
30
240 CD(K)=I*10+J:NEXTJ,I
250 PRINT"■":CURSOR1,1:PRINT[2,] CA$(0)
260 FORI=2TO5:CURSOR1,(I-1)*5+1:PRINT[6,
] CA$(I-1);:NEXT:GOSUB970
270 REM▬▬▬▬ SORT ▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬
280 FOR CO=1TO17STEP4:GOSUB1080:NEXT
290 REM▬▬▬▬ ﾋｮｳｼﾞ ▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬
300 K=0:FORJ=0TO4:FORI=2TO5:K=K+1
310 Y=J*5+1:X=I*5:IF(K>4)*(K1<3)*(PEEK($
D000+X+Y*40)=$5C)THEN340
320 IF(K1=3)+(K<5)GOSUB990:GOTO340
330 GOSUB1140
340 NEXTI,J
350 REM▬▬▬▬ ｱｶﾞﾘ ? ▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬
360 E1=0:FOR I=1TO17STEP4:FR=0:FORJ=0TO2
370 IF INT(CD(I+J)/10)=INT(CD(I+J+1)/10)
THEN FR=FR+1
380 NEXT:E1=E1+1:IF FR=3 THEN E(E1)=1:E2
=1
390 NEXT:IF E2=1 THEN780
400 REM▬▬▬▬ ｷｰﾆｭｳﾘｮｸ ▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬
410 PX=16:PY=5:CURSORPX,PY:PRINT[2,]B$;:
AK=2:MUSIC"+G0"
420 GETK$
430 IF(K$="■")*(PX<>11)GOSUB470:PX=PX-5:
AK=AK-1
440 IF(K$="■")*(PX<>26)GOSUB470:PX=PX+5:
AK=AK+1
450 IF(K$=" ")+(K$="■")THEN480
460 CURSORPX,PY:PRINT[2,]B$;:GOTO420
470 CURSORPX,PY:PRINT"  ";:RETURN
480 Y=1:MUSIC"+C0":X=PX-1:GOSUB1120
490 X=33:K=AK:GOSUB990:ST(0)=AK:CURSOR P
X,PY:PRINT"  ";
500 REM▬▬▬▬ COM PLAY ▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬
510 CU=5:N=0
520 ST=0:P=0:P1=0:FORJ=0TO3:C(J)=0:NEXT
530 FOR I=CU TO CU+2
540 IF INT(CD(I)/10)=INT(CD(I+1)/10)THEN
 P=P+1:P1=I-CU
550 NEXT
560 IF(P=2)*(P1=2)THEN P=3
570 IF(P=3)*((INT(CD(CU+1)/10)<>INT(CD(C
U+2)/10)))THEN P=0
580 IF P=0 THEN FOR I=CU TO CU+3:C(I-CU)
=I:NEXT:GOTO640
590 IF(P=1)*(P1=0)THEN C(2)=CU+2:C(3)=CU
+3:GOTO640
600 IF(P=1)*(P1=1)THEN C(0)=CU:  C(3)=CU
=3:GOTO640
610 IF(P=1)*(P1=2)THEN C(0)=CU:  C(1)=CU
+1:GOTO640
620 IF(P=2)*(P1=1)THEN C(3)=CU+3:ST=CU+3
:GOTO650
630 IF P=3 THEN C(0)=CU:ST=CU:GOTO650
640 C1=INT(RND(1)*4):ST=C(C1):IF ST=0 TH
EN640
650 Y=CU+N+1:IF K1<3 THEN X=INT(RND(1)*4
+2)*5:GOSUB1120:GOTO670
660 X=(ST-CU+2)*5:GOSUB1120
670 X=33:K=ST:N=N+1:ST(N)=ST:MUSIC"+G0":
IF K1=1 GOSUB1140:GOTO690
680 GOSUB990
690 CU=CU+4:IF CU<21 THEN520
700 REM▬▬▬▬ CARD ﾁｪﾝｼﾞ ▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬
710 XX=CD(ST(0)):CD(ST(0))=CD(ST(4))
720 CD(ST(4))=CD(ST(3)):CD(ST(3))=CD(ST(
2))
730 CD(ST(2))=CD(ST(1)):CD(ST(1))=XX
740 REM▬▬▬▬ CARD CLS ▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬
750 MUSIC"R5R":X=33:FOR I=0TO4
760 Y=I*5+1:GOSUB1120:MUSIC"+C0+D":NEXT
770 GOTO270
780 REM♥♥♥ ｱｶﾞﾘ ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
790 N=0:FOR I=1 TO 5:IF E(I) THEN N=N+1
800 NEXT:SC=50-N*10
810 MUSIC"C1DEFGEFGEFGAB":FOR I=1TO5
820 IF E(I) THEN S(I)=S(I)+SC:CURSOR30,I
*5-3:PRINT"ｱｶﾞﾘ";
830 IF S(I)>99 THEN E3=1
840 NEXT:GOSUB970:IF K1=3 THEN870
850 K=4:FORJ=1TO4:FORI=2TO5:K=K+1
860 Y=J*5+1:X=I*5:GOSUB990:NEXTI,J
870 IF E3 THEN E3=0:GOTO910
880 CURSOR25,20:PRINT[6,3]"HIT SPACE KEY
";
890 GETK$:IF K$=" "THEN190
900 GOTO890
910 REM♠♠♠♠ GAME END ♠♠♠♠♠♠♠
920 MUSIC"DO+DE+EF+FG+GA+AB+B":PRINT"■":
CURSOR10,2:PRINT"GAME END"
930 FOR I=1TO5:CURSOR10,5+I*2:PRINT CA$(
I-1);USING"   ###";S(I);:NEXT:
940 CURSOR10,23:PRINT"HIT (S) KEY!!"
950 GETK$:IF K$="S"THEN RUN
960 GOTO950
970 REM♦♦♦ SCORE ♦♦♦♦♦♦♦♦♦
980 FOR I=1TO5:CURSOR1,I*5-2:PRINT"SCORE
";S(I);:NEXT:RETURN
990 REM♣♣♣ ｶｰﾄﾞﾋｮｳｼﾞ ♣♣♣♣♣♣♣
1000 C2$=STR$(CD(K)):C4=VAL(RIGHT$(C2$,1
)):C5=VAL(LEFT$(C2$,1))
1010 C$=MID$("♠♥♦♣",C4,1)
1020 IF(C$="♠")+(C$="♣")THENCO=0:GOTO104
0
1030 CO=2
1040 D$=MID$("A2345",C5,1)
1050 CURSORX,Y:PRINT[,7] B1$;:CURSORX,Y:
PRINT[CO,7]C$;"■";D$;
1060 CURSORX,Y+3:PRINT[CO,7]D$;"■";C$;
1070 RETURN
1080 REM\/\/\/\/\/\ ｿｰﾄ /\/\/\/\/
1090 FORI=1TO3:FORJ=COTOCO+2
1100 IF CD(J)>CD(J+1) THEN XX=CD(J):CD(J
)=CD(J+1):CD(J+1)=XX
1110 NEXTJ,I:RETURN
1120 REM\/\/\/\/\/\ ｶｰﾄﾞｦｹｽ \/\/
1130 CURSORX,Y:PRINT[,1] B1$;:RETURN
1140 REM\/^\/\/\/\ ｶｰﾄﾞｳﾗ /\/\/
1150 CURSORX,Y:PRINT[3,7] B2$;:RETURN
```

MZ-2500
BASIC-M25

LIKII リキー

●T.F

あなたの思考回路の性能を試すには，こんなゲームが一番いい．

★ミニPiOインフォメーション

実行するまで	リストどおりに入力してRUN．
総　　評	これはいい．私の頭脳はギブ・アップ! できればGコマンド(ギブ・アップ)が欲しかった．

遊び方

キャラクタを[2][4][6][8]で下，左，右，上に操って，ゴールまで行かせてください．

宙にあるフロアはキャラクタが乗っているときは，いっしょに動きます(やってみればすぐわかります)．

白いフロアは左右に動き，黄色いフロアは上下に動きます．

全部で16面あります．が，どれもそんなに難しくありません．

また，ゴールが2つある面がありますが，どちらに行ってもかまいません．

さて，どうしようか？

表　変数表

変　数	内　容	変　数	内　容
I	ループ用	X1	スペースを入れる(プレイヤーが前にいた)X座標
J	ループ用		
R	面数	Y1	スペースを入れる(プレイヤーが前にいた)Y座標
W	計算用		
X	プレイヤーのX座標	K$	キー入力用
Y	プレイヤーのY座標	E$	データ読み出し用
M	プレイヤーが右向きか左向きか	D$	データ読み出し用
U	プレイヤーの動き	CH$(0～8)	キャラクタ

LIKII　BASICリスト

```
  10 '********************  初期設定
  20 init "CRT1:40,12,0,0":init "CRT2:"
:cls 2:init "KB:0,0,0,0"
  30 play init:play "@21":play "T160V8L
16","T160V8L16","T160V8L16"
  40 kmode 1:klist 0:click off:repeat o
n:dim CH$(8):R=1
  50 on stop gosub 500:stop on
  60 '********************  キャラ設定
  70 restore 850:for I=40 to 75:read D$
:def chr$(I)=hexchr$(D$):next
  80 for I=0 to 8:CH$(I)=chr$(40+I*4,42
+I*4):next
  90 '********************  タイトル
 100 symbol (8,10),"LIKII",4,4,14
 110 locate 11,11:color 4:print "HIT
"S"KEY";
 120 K$=inkey$:if K$="S" or K$="s" then
 cls 2:goto 140 else 120
 130 '********************  面設定
 140 if R>16 then locate 12,11:color 5:
print "    END     ";:for I=0 to 20
000:next I:goto 20
 150 on R restore 520,540,560,580,600,6
20,640,660,680,700,720,740,760,780,800,8
20
 160 init "CRT1:40,12,0,0":screen 1,(0,
1):cgen 1
 170 locate 2,0:print string$(18,CH$(1)
);
 180 locate 2,9:print string$(18,CH$(1)
);
 190 locate 2,1:print string$(8,CH$(1)+
"   ");
 200 locate 36,1:print string$(8,CH$(1)
+"   ");
 210 for I=1 to 8:read E$:E$=right$("00
00000000000000"+E$,16)
 220 for J=1 to 16:W=val(mid$(E$,J,1))
 230 if W=5 then X=J*2+2:Y=I:M=5:U=0:W=
0:X1=0:Y1=0:if X=0 and Y=0 then X1=1
 240 locate J*2+2,I:print CH$(W);:next
J,I
 250 cgen:locate 12,11:color 4:print "
ROUND";akcnv$(str$(R));
 260 '********************  メイン
 270 screen 0,(0,1)
 280 cgen 1:locate X1,Y1:print CH$(0);:
locate X,Y:print CH$(M+U);
 290 screen 1,(0,1)
 300 if scrn$(X,Y,2)=CH$(4) then cgen:l
ocate 12,11:color 6:print "CLEAR
!!";:for J=1 to 2:for I=1 to 3
                          :next I:
                 next J:for I=0 to 100
00:next I:R=R+1:goto 140
 310 if scrn$(X,Y+1,2)=CH$(0) or scrn$(
X,Y+1,2)=CH$(4) then X1=X:Y1=Y:Y=Y+1:got
o 270
 320 K$=inkey$:on val(K$) gosub ,460,,3
50,,390,,430
 330 if K$="G" or K$="g" then 150
 340 U=abs(U-1):goto 270
 350 '********************  左移動
 360 M=7:if scrn$(X-2,Y,2)<>CH$(0) and
scrn$(X-2,Y,2)<>CH$(4) then return
 370 if scrn$(X,Y+1,2)=CH$(2) then X1=X
:Y1=Y:X=X-2:M=7:if scrn$(X,Y+1,2)=CH$(0)
 then locate X,Y+1:print CH$(2);CH$(0);:
```

▶ポケコンのマシン語入力で，4ケタごとにたて線を引くととても便利です．話かわって，山本一世君，生徒会長当選おめでとう．森河君残念でした．ひとし読んでるか!?たかちゃん遊びにいくどー．ふたたび話かわってPiO61年'5月号p.176のあつし君，もっといい方法があるのを君は知っていたかな．RushIIでゲームをスタートすると，すかさず立ったりすわったり連打してみよう(敵が来るともちろんやっつける)．するとすぐにメッセージが出てくるぞ(0点でもできる)．

```
return else return
  380 X1=X:Y1=Y:X=X-2:return
  390 '********************  右移動
  400 M=5:if scrn$(X+2,Y,2)<>CH$(0) and
scrn$(X+2,Y,2)<>CH$(4) then return
  410 if scrn$(X,Y+1,2)=CH$(2) then X1=X
:Y1=Y:X=X+2:M=5:if scrn$(X,Y+1,2)=CH$(0)
 then locate X-2,Y+1:print CH$(0);CH$(2)
;:return else return
  420 X1=X:Y1=Y:X=X+2:return
  430 '********************  上移動
  440 if scrn$(X,Y+1,2)=CH$(3) then if s
crn$(X,Y-1,2)=CH$(0) or scrn$(X,Y-1,2)=C
H$(4) then X1=X:Y1=Y:Y=Y-1:locate X1,Y1:
print CH$(3);"  ";CH$(0);
  450 return
  460 '********************  下移動
  470 if scrn$(X,Y+1,2)=CH$(3) then if s
crn$(X,Y+2,2)=CH$(0) then X1=X:Y1=Y:Y=Y+
1:locate X,Y:print CH$(0);"  ";CH$(3);
  480 return
  490 '********************  BREAK
  500 init "CRT:,,,1":cls 2:stop off:end
  510 '********************  面データ
  520 data               0,  1111114000
0000,             0,              0
  530 data   10000000000200,    50000000
0000,     120000011100, 300000000000030
  540 data 5000000000000000,200001020013
0000,              0,    10000002000
  550 data  310000020100000,      300000
0004,  20000000000002,    3000000000000
  560 data          40000000,   200100001
0000,   1300203000000,              0
  570 data            200000,  3000000000
0000,        500000000, 300000200003000
  580 data               0, 30200001020
0000,              0,120100000000000
  590 data 4000000000000005,102001002000
3021,   3000300000000,     300000030000
  600 data               0,  1110000000
0000,              0,300000003000210
  610 data   2004150000000,          2003
0030,  30200000000000,              3
  620 data               0,   200000003
0000,          100000,103030200000000
  630 data 4000100300200005,
  3,3100000000003020,    2000300000000
  640 data               4,300200300200
3002,              0, 200300200300200
  650 data               0,   3002003002
0030,5000000000000000,300200300200300
  660 data               0, 20000000000
0300,        1000C0000,     1410002000
  670 data         500000000,300000020030
1320,        302000000,              0
  680 data               4,400001000020
0011,1000000000000000, 300300000030200
  690 data               0,  2000000130
0000,        500000000, 302110111112030
  700 data 5000000000000000,200000300000
0000,         20302300,              0
  710 data   30020000003020,             3
0002,  200000300000000,40100000000000014
  720 data               0,           100
0000,  20000030000004,    2000002000300
  730 data              10, 30030002000
0000,5000000000200030,2000000003000000
  740 data 5000000000100004,200300000010
0000,           100000,         3030
  750 data 3020000000130000,        200310
0000,           100000, 200030000000300
  760 data               0,
  40,       20200010000,  20300003000000
  770 data             110,              1
0000, 305002000213003,    2030000000000
  780 data             104,
 100,         200300000, 200303000020003
  790 data         11111111,   302000000
0000,              5,302000300000002
  800 data 5000000000000000,200003000010
0000,  3000211300000,          201030
  810 data 3002003002000310,       11000
0000, 20000004000000,          3200
  820 data        4000000000,      3000020
0000,            100,200200020003000
  830 data             500,101200000000
0100,              0, 300000030000020
  840 '********************  キャラデータ
  850 data 000000000000000000000000000000
0000000000000000000
  860 data 000000000000000000000000000000
0000000000000000000
  870 data 000000000000000000000000000000
0000000000000000000
  880 data 000000000000000000000000000000
0000000000000000000
  890 data FF080808FF808080FFFFFFFFFFFF
FFFFF080808FF808080
  900 data FF080808FF808080FFFFFFFFFFFF
FFFFF080808FF808080
  910 data FF080808FF808080FFFFFFFFFFFF
FFFFF080808FF808080
  920 data FF080808FF808080FFFFFFFFFFFF
FFFFF080808FF808080
  930 data 7FFFFFFF7F0000007F8080807F000
0007FD5AAD57F000000
  940 data 000000000000000000000000000000
0000000000000000000
  950 data FEFFFFFFFE000000FE010101FE000
000FE55AB55FE000000
  960 data 000000000000000000000000000000
0000000000000000000
  970 data 00552A1500000000FFFF7F7F3F000
000FF8040403F000000
  980 data 000000000000000000000000000000
0000000000000000000
  990 data 0054A85400000000FFFFFEFEFC000
000FF010202FC000000
 1000 data 000000000000000000000000000000
0000000000000000000
 1010 data 0000000000000000F3F7F7F7F7
F7F0F3F63DFD9DDE3FF
 1020 data 000000000FFFF7F7F7F7F7F000
000E3DDC1DDDDFF00FF
 1030 data 000000000000000F0FCFEFEFEF
EFEF0FCC6BBBBBBC7FF
 1040 data 000000000FFFFFEFEFEFEFE000
000BFBFBFBF83FF00FF
 1050 data 00000000000000070000000000010
3000000000000010300
 1060 data 1F3F7F7F7F7F3F1F0001000000000
0000001000000000000
 1070 data 00000000000000FE000000000F8F
F0000000000000F8FF00
 1080 data FFDDDDFFFFFFFEFC77DD557700000
00077DD5577000000000
 1090 data 000000000000000000000000000000
1030000000000000103
 1100 data 0F1F3F7F7F7F3F1F00000100000000
0000000010000000000
 1110 data 00000000000000000000000000000F
8FF000000000000F8FF
 1120 data FFFFDDDDFFFFFEFC0077DD5577000
0000077DD5577000000
 1130 data 000000000000007F00000000001FF
F000000000001FFF00
 1140 data FFBBBBFFFFFF7F3FEEBBAAEE00000
000EEBBAAEE00000000
 1150 data 00000000000000E0000000000080C
00000000000080C000
 1160 data F8FCFEFEFEFEFCF80080000000000
0000080000000000000
 1170 data 000000000000000000000000000001
FFF0000000000001FFF
 1180 data FFFFBBBBFFFF7F3F00EEBBAAEE000
00000EEBBAAEE000000
 1190 data 000000000000000000000000000008
0C00000000000080C0
 1200 data F0F8FCFEFEFEFCF800008000000000
000000800000000000
 2000 play "q7l4g+cg+cbgag","l4eedefede"
,"l4cc-bcdc-bc"
```

X1シリーズ
Hu-BASIC

DIG AND RUN
ディグ アンド ラン

●プロッタ プリンタあ

街はずれの奇妙なビルに1人の魔法使いが暮らしていた．魔法使いは人々にすぐちょっかいをだしてくだらない魔法をかけるので，人々にあまり相手にされなかった．

同じ街に，クリーム・ソーダの大好きな少年が住んでいた．暇を持て余した魔法使いは，魔力で作ったおいしいクリーム・ソーダをあげるからビルの最上階まで来るように少年に言った．

魔法使いの暇つぶしの相手をさせられそうな君だが，果たしてうまく逃げられるか？ 捕ったら1日中ただ働きをさせられるんだって．

★ミニPiOインフォメーション

実行するまで	リストどおりに入力してRUN.
総　評	キー入力さえこなせれば，空中遊泳もできます．クリーム・ソーダがおいしそう．

どう遊ぶの?

テン・キーで動かし，Z C で左右に穴を掘る．X で，画面右のシアンの矢印の向きにジャンプ!! この矢印は自分の向いた方向(左右だけ)で，動けばその向きになります．向きだけ変えたい時は 5 を押せばいいのです．

また，その横にある数字は，魔法使いや分身を何階下(最初の自分の位置のひとつ下)まで落としたかを表わします．これが50になると1人自分が増えます．

テクニック!?

このゲームは，ジャンプと移動をうまく組み合わせないとクリアできない面がほとんどです．どうするのかというと，X と 4 か 6 をタイミング良く交互に押すのです．そうすれば空中を移動できます．そのほかにもキー入力のタイミング良い組み合わせが，ものをいいます．

注意!!…ジャンプで一段上に上がってすぐに穴を掘ると，自分がその中に落ちて悲惨だよ．

これは難かしそう

P.S.だーっ!!

このゲームは9面まであります．スタートのキー入力待ちのとき ESC を押して，今まで行ったことがある面までのどれかの数字を入れると，そこからスタートします．

今回，やたら長くて見にくいリストになってしまった．では…

(マルチ8をもらってオロオロする1251)

DIGandRUN BASICリスト

```
10 ' ┬┬╳╳╳╳╳┬ DIG and RUN *** ┬╳╳╳╳╳┬┬
20 ' ┬┬╳╳╳╳╳┬ by ﾌﾟﾛｯﾀ ﾌﾟﾘﾝﾀｧ ┬╳╳╳╳╳┬┬
30 WIDTH 40:INIT:CLS4:CLR:DEFINT A-Z:DIM
 A%(24),B%(24),C%(24)
40 CLICK OFF:TEMPO120:H$=CHR$(29,31)
50 GOSUB1140:HI!=10000:M$(0)=CHR$(29):M$
(2)=CHR$(28):ME=1
60 MU$="D2R0D3GBAEGDREFGADC"
70 GOSUB890:PRW&HFE
80 COLOR3:LOCATE8,9:PRINT"PROGRAM  by":L
OCATE8,11:PRINT"ﾌﾟﾛｯﾀ ﾌﾟﾘﾝﾀｧ"
90 COLOR4:LOCATE8,19:PRINT"HIT ANY KEY"
100 A$=INKEY$(0):IF A$=CHR$(27) THEN ELS
E IF A$<>"" THEN 120 ELSE 100
110 LOCATE8,21:INPUT"ﾒﾝ=";MEN:IF MEN>ME
THEN 110 ELSE 130
120 MEN=1
130 O=3:SC!=0:FF=0
140 GOSUB960:CGEN:LOCATE 20,0:PRINT"READ
Y!!":GOSUB240
150 PALET:PUT@(208,8)-(215,15),C%,PSET,7
:GOSUB800:GOSUB840
160 SOUND13,0:GOSUB220:MUSIC"O2"+MU$+":O
7"+MU$:GOTO180
170 GOSUB220
180 PALET:X=25:Y=21:SS=1:JJ=-1:JP=0:GOSU
B210
190 SOUND0,50:SOUND8,16:SOUND2,1:SOUND3,
10:SOUND9,10:SOUND7,60:TIME=0:GOTO250
200 PUT@(X*8,Y*8)-(X*8+7,Y*8+7),B%,PSET,
7:RETURN
210 PUT@(X*8,Y*8)-(X*8+7,Y*8+7),A%,PSET,
7:RETURN
220 CGEN:COLOR1:LOCATE35,18:PRINT"120":C
GEN1:COLOR7:RETURN
230 LINE(0,0)-(28,24)," ",BF:RETURN
240 PAUSE 10:FOR I=0 TO 30:LOCATE0,0:PRI
NTCHR$(8):PAUSE1:NEXT:RETURN
250 S=STICK(0)
260 SX=(S=6)*(X<28)-(S=4)*(X>0):SY=(S=2)
*(Y<23)-(S=8)*(Y>1)
270 IF SX<>0 THEN JJ=SX
280 C$=CHARACTER$(X+SX,Y+SY♦:IF C$="■" T
HEN SX=0:SY=0
290 IF SY=-1 AND CHARACTER$(X,Y+SY)=" "
AND CHARACTER$(X,Y)=" " THEN SY=0
300 IF CHARACTER$(X+SX,Y+SY+1)=" " AND C
$<>"H" AND JP=0 THEN SS=5:SY=1
310 IF C$="H" THEN SS=2
320 IF SX=0 AND SY=0 THEN 350 ELSE JP=0
330 SOUND1,SS:SOUND13,0:SOUND12,8:SS=1
340 GOSUB200:X=X+SX:Y=Y+SY:GOSUB210
350 A$=INKEY$(0)
360 ON INSTR(" 5ZCX",A$) GOTO410,370,380
,390,400:GOTO410
370 BEEP:JJ=JJ*-1:GOTO410
380 IF X>0 AND Y<23 THEN AX=-1:GOTO460 E
LSE 410
390 IF X<28 AND Y<23 THEN AX=1:GOTO460 E
LSE 410
400 IF JP=0 AND JJ=-1 THEN IF X>1 AND Y>
0 THEN JP=2:JX=JJ
405 IF JP=0 AND JJ=1 THEN IF X<27 AND Y>
0 THEN JP=2:JX=JJ
410 IF JP>0 THEN ELSE 470
420 IF JP=1 THEN JY=1:JP=0:GOTO440
430 JY=-1:JP=1
440 IF CHARACTER$(X+JX,Y+JY)<>"■" THEN G
OSUB200:X=X+JX:Y=Y+JY:GOSUB210 ELSE JP=0
450 GOTO470
460 SOUND6,20:SOUND8,16:SOUND12,8:SOUND1
3,0:SOUND7,53:COLOR CD:LOCATEX+AX,Y+1:PR
INT"×":PAUSE1:LOCATEX+AX,Y+1:PRINT" ":CO
LOR7:PAUSE1:SOUND7,60
470 LOCATETX,TY:PRINT" ":IF TY≠Y THEN TX
=TX+SGN(X-TX) ELSE TX=TX+INT(RND*3-1)
480 IF TX<1 THEN TX=26 ELSE IF TX>26 THE
N TX=1
490 IF CHARACTER$(TX,TY+1)=" " THEN TY=T
Y+1:SC!=SC!+50:GOSUB800:IF TY=22 THEN TX
=27:TY=0:FF=FF+10
500 LOCATETX,TY:PRINT"ｴ"
510 FOR I=1 TO 4
520 LOCATETX(I),TY(I):PRINT" ":IF TY(I)=
Y THEN 530 ELSE 540
530 TX(I)=TX(I)+SGN(X-TX(I))
540 IF CHARACTER$(TX(I),TY(I)+1)=" " THE
N TY(I)=TY(I)+1:SC!=SC!+5:GOSUB800:IF TY
(I)=22 THEN TX(I)=27:TY(I)=0:FF=FF+1
550 LOCATETX(I),TY(I):PRINT"ﾆ"
560 NEXT:C$=CHARACTER$(X,Y)
570 IF X=26 AND Y=1 THEN 640 ELSE IF C$=
"ｴ" OR C$="ﾆ" OR Y=24 THEN 600
580 GOSUB860:CGEN:COLOR3:LOCATE30,16:PRI
NT#0"[";M$(JJ+1);"]";:PRINTUSING"   ##";
FF:CGEN1:IF FF>=50 THEN FF=FF-50:O=O+1:B
EEP:GOSUB840:BEEP
590 COLOR7:GOTO250
600 FOR IY=Y*8 TO Y*8+7:SO=0:FOR IX=X*8
TO X*8+7:SOUND6,SO:SOUND8,15:SOUND7,55:S
O=SO+1
610 PSET(IX,IY,0):FOR I=1 TO 50:NEXT:NEX
T:NEXT:SOUND7,63:SOUND8,0:SOUND9,0
620 O=O-1:GOSUB840:IF O=0 THEN 730
630 GOSUB960:GOTO170
640 MUSIC"O4C3BCBCGADE":SC!=SC!+TT*MEN:C
GEN:LOCATE9,0:PRINT"BONUS ";TT;"♠";MEN;"
=";TT*MEN
650 GOSUB240
660 MUSIC"O2B0":GOSUB800:PAUSE 10
670 MEN=MEN+1:IF MEN=10 THEN GOSUB690
680 GOSUB960:GOTO150
690 GOSUB230:MUSIC"O4"+MU$+":O5"+MU$:LOC
ATE6,7:PRINT"ｴ";:CGEN:PRINT" ﾖｸ ｺｺﾏﾃﾞ ｷﾀﾅ
・・・":MUSIC"B3"
700 LOCATE6,9:PRINT"ﾄｸﾍﾞﾂ ﾆ SCOREｦ 2":MU
SIC"B3":LOCATE6,11:PRINT"ﾊﾞｲ ﾆ ｼﾃ ﾔﾛｳ｡"
710 MUSIC"B3":LOCATE6,13:PRINT SC!;"♠ 2
= ";:SC!=SC!*2:PRINT SC!:GOSUB800:MEN=1:
MUSIC"B7":PAUSE50
720 RETURN
730 CGEN:LOCATE18,0:PRINT"GAME OVER":GOS
UB240
740 PAUSE 5:SOUND8,16:SOUND13,8:SOUND12,
20:MUSIC"G3AGGBBFGFFAAEFEEGG+CBAGF"
750 IF MEN>ME THEN ME=MEN
760 PUT@(208,8)-(215,15),B%,PSET,7
770 GOSUB230:GOTO 80
780 COLOR1:CGEN:RETURN
790 COLOR7:CGEN1:RETURN
800 GOSUB780:LOCATE30,14:PRINTUSING"####
####";SC!
810 IF SC!>HI! THEN HI!=SC!
820 LOCATE30,10:PRINTUSING"########";HI!
830 GOTO790
840 GOSUB780:LOCATE36,20:PRINTUSING"##";
O:LOCATE36,22:PRINTUSING"##";MEN
850 GOTO790
860 GOSUB780:CGEN:TT=120-TIME:LOCATE35,1
8:PRINTUSING"###";TT
870 IF TT<=0 THEN PALET4,2:GOTO 600
880 GOTO790
890 LINE(232,0)-(309,199),PSET,5,B
900 LOCATE30,8:PRINT"HI-SCORE":LOCATE30,
12:PRINT"SCORE":LOCATE30,18:PRINT"TIME":
LOCATE30,20:PRINT"LEFT":LOCATE30,22:PRIN
T"SCENE"
910 LINE(240,7)-(248,47),PSET,5,BF:CIRCL
E(248,27),10,3,2,270,450
920 LINE(262,7)-(270,47),PSET,6,BF:LINE(
260,7)-(272,7),PSET,6:LINE(260,47)-(272,
47),PSET,6
930 CIRCLE(284,27),10,1,2,40:LINE(286,27
)-(294,47),PSET,2,BF:LINE(284,27)-(286,2
7),PSET,2
940 COLOR 4:LOCATE31,6:PRINT"AND RUN!"
950 RETURN
960 GOSUB230:CGEN1:ON MEN RESTORE 1050,1
060,1070,1080,1090,1100,1110,1120,1130
970 READ CD:COLOR CD:FOR DY=2 TO 22:READ
 D$:D$=BIN$(VAL("&H"+D$)):LOCATE1,DY:FOR
 DX=2 TO 14
980 IF MID$(D$,DX,1)="1" THEN PRINT"■";
 ELSE PRINT"  ";
990 NEXT:NEXT:LOCATE27,22:PRINT"■":LINE(
1,23)-(27,23),"■"
1000 READ D:FOR I=1 TO D:READ DX,DY
1010 LOCATEDX,DY:PRINT"H"+H$+"H"+H$+"H"
1020 NEXT:READ TX,TY
1030 FOR I=1 TO 4:READ TX(I),TY(I):NEXT
1040 RETURN
1050 DATA 7,3FFF,3001,3001,2000,3FFF,300
1,3001,2000,3FFF,3001,3001,2000,3FFF,300
1,3001,2000,3FFF,3F01,3F01,3F00,3FFF,9,5
,2,10,6,22,6,6,10,15,10,7,14,17,14,12,18
,23,18,2,1,3,5,3,9,3,13,3,17
1060 DATA 5,3FFF,3001,3001,2000,3FFF,300
1,3001,2000,3AD5,3001,3001,2000,38DF,300
1,3001,2000,3F0F,3001,3001,2000,2007,7,1
0,2,23,6,24,6,2,10,1,14,19,14,24,18,10,1
,1,5,1,9,1,13,1,17
1070 DATA 6,3FC1,2000,2000,2000,3FFF,200
0,2000,3080,20FF,3000,3908,3D08,3FFF,21C
0,21F8,2102,3303,3838,3C7C,3EFE,3EFF,5,1
,2,2,6,21,10,7,14,26,14,1,1,1,5,22,9,7,1
7,15,17
1080 DATA 4,3FFF,2000,2700,20F0,200E,20F
0,3B10,2010,2010,2010,3C50,3C50,1FF0,210
0,3D73,3CFF,27FE,22AA,3554,3FFE,3FFF,5,4
,2,2,8,19,9,23,12,2,16,20,1,1,1,24,5,1,7
,18,15
1090 DATA 3,3FFF,2980,2980,2080,29BE,21B
0,39B0,29B0,29B7,2830,3C10,3E30,203F,2E3
0,2830,2E30,2237,2230,2230,2E30,203F,8,1
0,2,2,4,1,8,5,8,22,6,25,10,21,14,24,18,1
4,1,2,7,26,9,23,13,23,17
1100 DATA 1,3FFF,2140,2150,2158,215C,315
E,27C0,31C0,27C0,31C0,2741,3143,2747,314
F,27C0,31C0,27C0,21C8,21CC,21CE,3FFF,3,2
,2,26,7,17,16,14,1,1,1,23,1,23,1,26,11
1110 DATA 6,3FFF,2000,3C00,3020,30A2,30B
2,20B6,3DFF,3FFC,3FFC,20E4,20FC,20FC,209
C,20FC,2020,2020,2020,2020,2000,3FFF,8,7
,2,8,10,8,14,8,18,20,9,17,13,26,14,26,18
,11,1,6,1,1,8,8,13,26,17
1120 DATA 5,3FFF,3E00,3CF8,3CFC,34F9,24F
C,24F9,24FC,24F9,24FC,20F9,30FC,30F9,30F
C,30F9,30FC,30F9,30FC,30F8,30F8,30FF,4,2
,2,1,4,1,8,23,19,6,1,1,1,11,1,11,3,11,3
1130 DATA 2,3FFF,2400,2478,27FC,27FE,2FF
F,2000,3EF3,3001,3FFF,2000,3F7F,2110,231
0,2731,2F75,3FFF,2248,2924,2DB6,3FFF,5,2
,2,26,7,1,9,25,11,1,18,2,1,15,3,26,12,8,
14,27,21
1140 COLOR1:LINE(0,0)-(39,24),"■",BF:COL
OR7:LOCATE15,13:PRINT"ﾁｮｯﾄﾏｯﾃ!!"
1150 RESTORE1200:FOR DY=0 TO 15:READ D$:
FOR DX=1 TO 8
1160 D=VAL(MID$(D$,DX,1)):PSET(DX,DY,D)
1170 NEXT:NEXT
1180 GET@(1,0)-(8,7),A%,7:GET@(9,0)-(16,
7),B%,7:GET@(1,8)-(8,15),C%,7:CLS4
1190 GOSUB1220:RETURN
1200 DATA 00011000,00066000,01111110,011
11110,06111160,00222200,00202200,0110111
0
1210 DATA 33006660,00306600,45454545,045
44440,00454400,00044000,00044000,0555555
0
1220 DEFCHR$( 32)=HEXCHR$("0000000000000
000 0000000000000000 0000000000000000")
1230 DEFCHR$(226)=HEXCHR$("18103C7EFFFDF
4E6 18103C7EFFFCF0C0 18183C7EFFFCF0C0")
1240 DEFCHR$(224)=HEXCHR$("000406020000
0000 247EFFFFFFFF7EA5 0004060200000000")
1250 DEFCHR$( 72)=HEXCHR$("C3FFFFC3C3FFF
FC3 C3FFFFC3C3FFFFC3 C3FFFFC3C3FFFFC3")
1260 DEFCHR$(135)=HEXCHR$("FF99BDFFFFBD9
9FF FF99BDFFFFBD99FF FF99BDFFFFBD99FF")
1270 DEFCHR$(240)=HEXCHR$("4411A40154BD9
9FF 4411A40154BD99FF 4411A40154BD99FF")
1280 RETURN
```

大阪府 聖♥瑠華

京都市 YUKIKO

茨城県 やまなか すずこ

愛知県 さわたり めい

富山県 待夢

PiO PiO

▶私は，JR-100で遊んでいますが，マシン語をあまり知らないので，移動ルーチン１つ作るのにもLDAAやSTAAで，苦労して作っています．そこで，みなさん，6800(6802)のマシン語の命令表の載っている本などがありましたら，どうか，お教えください．お願いします．Ⓟさん命令さえわかったら，プログラムを思いっきり送りますのでお教えくださいませ．どうして，6800の資料がないんだ〜!!

（私は，日本人なので，Heart・Land改め，破跡乱人）

FM-7シリーズ

BASIC

ザ・モール

THE MOLE

●常田勝利

このゲームは，題名からわかるように(？)，いわゆる「モグラたたき」に似たものです．しかし，単なるモグラたたきモドキではありません．

というのは，生命力付きの「RPG風ハイパー式モグラたたき」だからなのです．

では，以下の説明をよく読んで遊んでみてください．

★ミニPiOインフォメーション

実行するまで	リストどおりに入力してRUN.
総　評	古典的ゲームにーひねり加えたところはなかなかのアイディアだと思います．

遊び方

RUNすると画面が表示されるので，SPACEキーを押してゲームを始めてください．すると，モグラが1～9の穴のいずれかに現われるので，その穴の番号に対応したキーを何回も押してください．

モグラは1回たたかれるたびに体の色を変え，そのモグラのヒット・ポイント(生命力)が少しずつ減っていきます．そして，ヒット・ポイントが0になったら，そのモグラは消えて死にます．

モグラは1ラウンドに全部で10匹いて，そのヒット・ポイントは左の水色のバーが示しています(どのモグラが出現したかは，そのモグラをたたいてみなければわかりません)．

プレイヤーのヒット・ポイントはモグラが出現するたびに少しずつ減っていくので，モグラをたたいて増やしていってください．

そして，モグラを1匹退治すると，プレイヤーのヒット・ポイントにボーナス点が加わり，EXPERIENCE(経験)が増えます．

このようにして，次々にモグラを退治してEXPERIENCEを増していってください．モグラを10匹退治するか，ある回数モグラが出現し終わると次のラウンドに進み，モグラの出現スピードが速くなります．

モグラを10匹退治した場合は，プレイヤーのヒット・ポイントにそのラウンドで増加したEXPERIENCEが加えられます．

プレイヤーのヒット・ポイントが0になると，ゲーム・オーバーになります．そして，HI-EXPERIENCEが表示されて，もう一度プレイするか聞いてくるのでYかN(小文字でも可)を押してください．

表1　行番号マップ

行番号	内　容
10～50	初期設定1
70～160	画面表示
170～220	初期設定2
230～270	ゲーム・スタート
270～560	メイン・ルーチン
570～610	1ラウンド・クリア
620～690	ゲーム・オーバー
700～710	サブルーチン
720～730	データ
740～830	注釈文

オマエはすでに死んでいる！

表2　変数表

変　数	内　容
IX( )	モグラのX座標
IY( )	モグラのY座標
M$( )	モグラのヒット・ポイント
HI	モグラの出現回数
K	モグラの出現場所
L	モグラの番号
HIT	プレイヤーのヒット・ポイント
KEI	プレイヤーのEXPERIENCE
LE	レベル
ME	ラウンド
EP	1ラウンドのEXPERIENCE
HEX	HI-EXPERIENCE
GI	ウェイト・タイム
I, J, A, B	ループ・カウンタ
A$, AS$	キー入力
P1$, P2$	PLAY文用データ
D1$, D2$, D3$	キャラクタ用データ

プログラム

不必要なことをいろいろ付け加えたので，プログラムはだいぶ長くなってしまいました．行番号マップと変数表を付けておきますので詳しいことはそちらを見てください．

画面を華やかにするのと，プログラムを短かくするのとではどちらが良いのだろう(もちろん，プログラムを短くして，画面を華やかにすることが良いのは言うまでもありませんが…!!)？

THE MOLE　BASICリスト

```
10 '------------ ショキ セッテイ 1 ------------
20 WIDTH40,25
30 RANDOMIZE(VAL(RIGHT$(TIME$,2)))
40 P1$="V13L4001GL6404C":P2$="V13L2003G"
50 READ D1$,D2$,D3$
60 '------------ ガメン ヒョウジ -------------
70 FOR J=1 TO 3:A=3*(4-J)-3
80 FOR I=1 TO 3:CIRCLE((I*6+8)*16+7,(J*6
+1)*8+5),32,4,.15
90 CONNECT((I*6+6)*16+7,(J*6+1)*8+5)-((I
*6+6)*16+7,(J*6+3)*8+1)-((I*6+10)*16+7,(
J*6+3)*8+1)-((I*6+10)*16+7,(J*6+1)*8+5),
4
100 PAINT((I*6+8)*16+7,(J*6+2)*8+6),4,4
110 SYMBOL((I*6+7)*16,(J*6+2)*8+2),STR$(
A+I),2,1,1
120 IX(A+I)=I*6+7:IY(A+I)=J*6
130 NEXT:NEXT
140 COLOR6:LOCATE30,0:PRINT"┌────────┐":
FOR I=1 TO 5:LOCATE30,I:PRINT"|         |
":NEXT:LOCATE30,6:PRINT"└────────┘":SYMB
OL(500,8),"THE",5,2,2:SYMBOL(500,26),"MO
LE",4,3,2:SYMBOL(496,10),"THE",5,2,5:SYM
BOL(496,28),"MOLE",4,3,5
150 COLOR2:LOCATE31,19:PRINT"┌──────┐":F
OR I=20 TO 22:LOCATE 31,I:PRINT"|       |
":NEXT:LOCATE31,23:PRINT"└──────┘"
160 COLOR3:LOCATE31,8:PRINT"HIT POINT":L
OCATE30,12:PRINT"EXPERIENCE":LOCATE33,16
:PRINT"ROUND":LOCATE1,2:PRINT"HIT POINT"
:COLOR1:LOCATE3,1:PRINT"MOLE":SYMBOL(512
,160),"HI-EXP",2,1.5,1
170 '------------ ショキ セッテイ 2 ------------
180 LE=100:HIT=100:KEI=0:ME=0
190 ME=ME+1:COLOR6:LOCATE36,18:PRINT USI
NG"##";ME
200 FOR I=1 TO 10:LOCATE1,I*2+2:PRINT US
ING"##";I:LINE@(3,I*2+2)-(9,I*2+2),"■",5
:NEXT
210 FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT
220 FOR I=0 TO 9:MS(I)=7:NEXT:HI=0:EP=0
230 '--------------- スタート ---------------
240 COLOR6:LOCATE13,23:PRINT"HIT [SPACE]
 KEY"
250 IF INKEY$<>" " THEN 250
260 LOCATE0,23:PRINT TAB(28)
270 '------------- メイン ルーチン -------------
280 COLOR6:LOCATE33,10:PRINT USING"###00
";HIT:LOCATE33,14:PRINT USING"###00";KEI
290 LINE@(MS(L)+3,2*L+4)-(10,2*L+4)," ",
0
300 IF HIT=0 THEN 630
310 GI=LE*3:GOSUB710
320 HI=HI+1:IF HI>25 THEN 580
330 IF EP=10 THEN 580
340 HIT=HIT-4
350 K=INT(RND(1)*9)+1
360 L=INT(RND(1)*10):IF MS(L)<=0 THEN 36
0
370 COLOR=(7,MS(L))
380 COLOR7
390 LOCATE IX(K),IY(K):PRINT D1$
400 LOCATE IX(K),IY(K)+1:PRINT D2$
410 GI=LE:GOSUB710
420 LOCATE IX(K),IY(K)-1:PRINT D1$
430 LOCATE IX(K),IY(K):PRINT D2$
440 LOCATE IX(K),IY(K)+1:PRINT D3$
450 FOR I=0 TO LE/4:A$=INKEY$
460 IF K=VAL(A$) THEN HIT=HIT+1:PLAY P1$
:MS(L)=MS(L)-1:COLOR=(7,MS(L)):IF MS(L)=
0 THEN HIT=HIT+3:EP=EP+1:KEI=KEI+1:PLAY
P2$:GOTO 490
470 BEEP1:FOR B=1 TO 5:NEXT:BEEP0
480 NEXT
490 LOCATEIX(K),IY(K)-1:PRINT"    "
500 LOCATEIX(K),IY(K):PRINT D1$
510 LOCATEIX(K),IY(K)+1:PRINT D2$
520 GI=LE:GOSUB710
530 LOCATE IX(K),IY(K):PRINT"    "
540 LOCATE IX(K),IY(K)+1:PRINT"    "
550 IF HIT<0 THEN HIT=0
560 GOTO 280
570 '----------- 1 ラウンド クリア -----------
580 HIT=HIT+EP
590 COLOR6:LOCATE33,10:PRINT USING"###00
";HIT
600 BEEP
610 LE=LE-5:GOTO190
620 '------------ ゲーム オーバー ------------
630 BEEP:IF KEI>HEX THEN HEX=KEI
640 COLOR6:LOCATE33,22:PRINT USING"###00
";HEX
650 LOCATE15,23:PRINT"GAME OVER !!":COLO
R3:LOCATE11,24:PRINT"DO YOU PLAY AGAIN ?
";
660 AS$=INKEY$
670 IF AS$="N" OR AS$="n" THEN COLOR=(7,
7):COLOR7:END
680 IF AS$="Y" OR AS$="y" THEN LOCATE0,2
3:PRINT TAB(27):LOCATE0,24:PRINT TAB(30)
:GOTO 180
690 GOTO 660
700 '------------- サブ ルーチン --------------
710 FOR I=0 TO GI:NEXT:RETURN
720 '--------------- データ ----------------
730 DATA " ─.","O O","=●="
740 '--------------- REM ----------------
750 REM ********************************
760 REM *                              *
770 REM *        T H E   M O L E       *
780 REM *                              *
790 REM *       Copyright By K.T.      *
800 REM *                              *
810 REM *          1986年 5月 3日       *
820 REM *                              *
830 REM ********************************
```

★誰か教えてあげてください． P

FM-7シリーズ
BASIC

2D-バスケットボール

2D-BASKETBALL

●須賀利見

FM-7シリーズ用のタイニーバスケットボール・ゲームです.

果たしてあなたは勝利のラスト・シュートを決めることができるか!?

★ミニPiOインフォメーション

実行するまで	リストどおりに入力してRUN.
総　評	うん, 確かにゴールネットに見えます. 上から見たバスケットボールとは変わってますね.

遊び方

画面中の黄色の点を動かして, リング"▒▒▒▒▒▒▒"の中に入れると10点です.

点は小文字モードの A Z / " で上下左右に動きます. なお点の動きは, キーを押すとその方向に加速しながら進むので, 急には止まりません.

それから, 上下移動と左右移動はそれぞれ独立しているため点が右に動いているときに上に移動させると, 点は右に加速移動しながら上にも進み始めます(つまり, 斜めに進む).

これで決めなきゃ男じゃない！

このゲームのコツは, 方向を決め, 一発ねらいでシュートすることです. それから右に進む場合, 一度で進まないで, 右, 左, 右, 左とキーを押しながら, 加速しないようにして少しずつリングの点を近づけることです.

このゲームに慣れるまで時間がかかると思います.

点が画面から見えなくなるとボール数が減り, 0になるとゲーム・オーバーです.

2D-BASKETBALL BASICリスト

```
1 REM
2 REM
3 REM
4 REM
10 GOTO57
11 REM ----------- SUB 1 -----------
12 X=224:Y=100:DX=0:DY=0:AA=0:BB=0
13 LINE(0,0)-(28,24)," ",,BF:B$=INKEY$
14 LINE(0,0)-(447,199),PSET,4,B
15 E=INT(RND*27):RR=INT(RND*24)
16 LINE(E,RR)-(E+1,RR+1),CHR$(254),3,B
17 COLOR7:IF SC>HS THEN HS=SC
18 LOCATE33,6:PRINTUSING"######";HS;
19 LOCATE33,9:PRINTUSING"######";SC;
20 LOCATE37,12:PRINTUSING"##";BS;
21 REM ----------- MOVE -----------
22 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 27
23 IF A$=CHR$(&H7A) THEN BB=+.5
24 IF A$=CHR$(&H61) THEN BB=-.5
25 IF A$=CHR$(&H2F) THEN AA=-1
26 IF A$=CHR$(&H22) THEN AA=+1
27 DX=DX+AA:DY=DY+BB:COLOR2:PSET(X,Y)
28 PSET(X+1,Y):X=INT(X+DX):Y=INT(Y+DY)
29 COLOR6:IF X>447 OR X<0 THEN 41
30 IF Y>199 OR Y<0 THEN 41
31 BEEP1:PSET(X,Y):PSET(X+1,Y):BEEP0
32 IF X<E*16 OR X>E*16+31 THEN 22
33 IF Y<RR*8 OR Y>RR*8+15 THEN 22
34 REM ---------- SUB 2 ----------
35 LOCATE11,13:COLOR5:PRINT"Good!";
36 FOR I=1 TO 8:A$="o"+STR$(I)
37 AB$=A$+"l64v12cdefgab":PLAY AB$
38 COLOR=(3,I-1):NEXT:COLOR=(3,3)
39 SC=SC+10:GOTO12
40 REM ---------- SUB 3 ----------
41 COLOR6:BEEP:BS=BS-1:IF BS>-1 THEN 12
42 LOCATE7,15:PRINT"HIT SPACE KEY";
43 LOCATE9,11:COLOR5:PRINT"GAME OVER";
44 IF INKEY$=" " THEN 45 ELSE 44
45 REM ---------- SCREEN ----------
46 RESTORE52:FOR I=1 TO 7:READA$,X,Y,C
47 LOCATE X,Y:COLOR C:PRINT A$;:NEXT
48 LINE(464,0)-(637,199),PSET,6,B
49 LINE(470,3)-(631,196),PSET,6,B
50 SC=0:BS=3:X=480:PAINT(636,198),2,6
51 SYMBOL(X,160),"Pio",6,4,6:GOTO12
52 DATA 2D-BASKET,30,2,5,HI-SCORE,31,5
53 DATA 3,SCORE,34,8,4,BALL,35,11,6
54 DATA FUJITSU,31,15,4,MADE.BY,31,17
55 DATA 3,TOSHIMI,31,18,6
56 REM ----------- TITLE -----------
57 WIDTH40,25:RANDOMIZE TIME:COLOR6,0
58 FOR I=1 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT
59 P$="s8m5000o6l32c":HS=100
60 SYMBOL(0,0),"2D",40,10,5
61 SYMBOL(2,1),"2D",40,10,2
62 SYMBOL(20,96),"Basket",12,10,5,,XOR
63 SYMBOL(22,97),"Basket",12,10,5,,XOR
64 LOCATE12,24:PRINT"HIT SPACE KEY";
65 FOR I=1 TO 7:PLAY P$:COLOR=(5,I)
66 IF INKEY$<>" " THEN NEXT:GOTO65
67 COLOR=(5,5):FOR I=1 TO 25
68 BEEP1:BEEP0:PRINT:NEXT:GOTO46
```

FM-7シリーズ
BASIC

3Dファイター

3DFIGHTER

●オカヤマん

"エイリアンだー！" という叫び声と同時にサイレンが鳴りだし, ここFM星の基地があるPiOでは, ただちに攻撃体制にうつった.

どうやらエイリアンどもは, このPiOにあるレーザー砲を奪い, FM星を破壊する気のようだ.

しかし, そんなことをさせてたまるものか…！

★ミニPiOインフォメーション

実行するまで	リストどおりに入力してRUN.
総　評	美しいグラフィックですね. ただ100点突破後あまり変化がないのが残念！

遊び方

よくあるパターンですので, すぐわかると思いますが, テン・キーと SPACE キーです.

RUNするとレベルを聞いてきます(レベルと言っても動きが雑になるだけですが).

ゲームが始まったら, 照準を動かし, 動いている円を撃ってください.

当たると10点です. 100点または200点とるとFM星から助けがきます.

しかし, タイムが切れると, ビーのビビビビーになります.

プログラムについて

オールBASICです. しかも私は親切なので難しいことはやっていません(?). まぁ, 普通に打ち込めばいいのです.

フローチャート, 変数表などは, この程度のプログラムには必要ないと思います. ようするに, プログラムを見ればすぐにわかるんです.

やってやるぜ!!

後書き

今までに, 相当ゲーム類を作ってきましたが, これが投稿作品第一号なんです. 私はコンピュータを1週間で2時間くらいしか使っていないのでショートなものしか作りません.

時折, うんざりするほど長いプログラムが載っていますが, そういうプログラムを作る人は1日どのくらいコンピュータを使っているのでしょうかね！

PiO PiO

▶めいさん, アップル★ベアさん, ご意見有難うございました. 実は3月号のペンネームの横に書いた一言は私が昔から抱き続けてきた夢であり, 将来の目標でもあるのです. この春, 生まれ故郷である関西を離れはるばる帯広の畜産大学まで来たのもこの目標のためです.「ヒト」は他の動物たちからどのように見られているのか, そして, 自然界でどのような役割を果たすべきなのか—このことは我々が動物たち, そしてこの自然というものを本当に理解したときに, 彼ら自らが教えてくれることだと私は

3D FIGHTER BASICリスト

```
10 '**(■■■ SETTING ■■■)**
20 FOR I=0TO7:COLOR=(I,I):NEXT:DEFINT A-
G:WIDTH40,25:COLOR7,0
30 FORI=0TO5:SYMBOL(30+I,35+I),"3-D FIGH
TER",6,1,I+1:SYMBOL(20+I,130+I),"Program
 by OKAYAMAN",4,1,I+2:NEXT
40 LOCATE 14,10:INPUT"LEVEL(1-3)";L:IF L
<1 OR L>3 THEN 40
50 RESTORE 570:DIM F%(7),T%(15)
60.FOR I=0 TO 7:READ F%(I):NEXT:FOR I=0T
O 15:READ T%(I):NEXT
70 XX=300:YY=80:HX=0:SC=0:PR=0
80 '**(■■■ SCREEN ■■■)**
90 CLS:COLOR=(5,2):FOR A=0 TO 100
100 COLOR C:C=C+1:IF C>=4 THEN C=1
110 LINE(0,A+142)-(630,A+142),PSET,C:A=A
+(A/6):NEXT
120 '**(■■■ BACK SCREEN ■■■)**
130 RESTORE 600:READ A$:PLAY A$,"R32"+A$
:FOR I=0 TO 200:PSET(INT(RND(1)*600),INT
(RND(1)*135),INT(RND(1)*8)):NEXT
140 CIRCLE(500,20),10,6,,,,F:CIRCLE(500,
20),20,5,.2,.82,.68
150 COLOR7:LOCATE 0,0:PRINT"SCORE":GOSUB
 530
160 FORI=25 TO 130STEP12:FORJ=0TO200:NEX
T:LINE@(0,I-13)-(23,I-1),PSET,0,BF:PUT@(
0,I)-(23,I+11),T%,PSET,6:NEXT:LINE(0,118
)-(23,130),PSET,0,BF
170 '**(■■■ SCREEN MOVE ■■■)**
180 COLOR=(C,0):C=C+1:C=(C-1)*-(C<4)+1:C
OLOR=(C,4):COLOR 7
190 '**(■■■ CIRCLE MOVE ■■■)**
200 CIRCLE(X,Y),PR,0
210 A=INT(RND(1)*6)+1:X=X+(A=1)*L*30-(A=
2)*L*30:Y=Y+(A=3)*L*10-(A=4)*L*10
220 PR=PR+(A=5)*L*2-(A=6)*L*6
230 IF X<10 OR X>600 OR Y<5 OR PR<0 OR P
R> 100 THEN X=300:Y=120:PR=0
240 IF Y>100 THEN Y=90
250 CIRCLE(X,Y),PR,7:GOTO 340
260 '**(■■■ POINT MOVE ■■■)***
270 A$=INKEY$:IF A$="" THEN GOTO 180ELSE
 IF A$=" " THEN 310
280 GOSUB 540:XX=XX+(A$="4")*20*L-(A$="6
")*20*L
290 YY=YY+(A$="8")*10*L-(A$="2")*10*L:IF
 XX<10 OR YY<5 OR XX>600 OR YY>120 THEN
XX=300:YY=80
300 GOSUB 530:GOTO 180
310 '**(■■■ BEEM ■■■)**
320 LINE( 0 ,140)-(XX+6,YY+3),PSET,7:LIN
E(630,140)-(XX+6,YY+3),PSET,7:GOSUB 370
330 LINE( 0 ,140)-(XX+6,YY+3),PSET,0:LIN
E(630,140)-(XX+6,YY+3),PSET,0:GOTO 180
340 '**(■■■ TIME ■■■)**
350 GOSUB 550:HX=HX+3:IF HX>600 THEN 460
ELSE GOSUB 560:GOTO 270
360 '**(■■■ BEEM CLEAR ■■■ )**
370 FOR I=0TO13:SOUND I,16:NEXT:IF PR>0
THEN 390
380 IF XX=X AND YY=Y THEN 400 ELSE 410
390 Z=((XX+6-X)^2+((YY+3-Y)*2)^2)/PR^2:I
F Z=<1 THEN 400 ELSE 410
400 LOCATE 15,0:COLOR6:PRINT"Hit! ";:GOS
UB 420:RETURN
410 LOCATE 15,0:COLOR5:PRINT"Lose!";:RET
URN
420 FOR I=0TO13:SOUND I,17:NEXT:CIRCLE(X
,Y),PR,0:SC=SC+10:LOCATE 5,0:PRINT SC:X=
300:Y=120:PR=0:IF SC=100 THEN 430:RETURN
 ELSE IF SC=200 THEN 430 ELSE RETURN
430 '**(■■■ BONUS ■■■)**
440 FORI=-15TO15STEP 5:LINE(500,27)-(HX+
I,133),PSET,6:PLAY"G8":NEXT:FOR I=-15TO1
5STEP 5:LINE(500,27)-(HX+I,133),PSET,0:N
EXT
450 LINE(HX,130)-(HX+23,141),PSET,0,BF:H
X=0:RETURN
460 '**(■■■ GAME OVER ■■■)**
470 FORI=0TO5:COLOR=(I,2):NEXT:FOR I=1TO
3:PLAY"V15L2ER":NEXT:FOR I=0TO4200:NEXT
480 LINE(0,140)-(500,20),PSET,7:LINE(630
,140)-(500,20),PSET,7:FOR I=0TO20:PLAY"V
15G32":CIRCLE(500,20),I,5:NEXT
490 FOR I=0TO20:CIRCLE(500,20),I,0:NEXT
500 RESTORE610:READ A$:PLAY A$,"R32"+A$:
LOCATE15,10:PRINT"GAME OVER":LOCATE11,12
:PRINT"PLAY AGAIN?(Y)"
510 IF INKEY$="Y" THEN 70ELSE 510
520 '**(■■■ SUB ■■■)**
530 PUT@(XX,YY)-(XX+15,YY+6),F%,PSET,7:R
ETURN
540 LINE(XX,YY)-(XX+15,YY+6),PSET,0,BF:R
ETURN
550 LINE(HX,130)-(HX+23,141),PSET,0,BF:R
ETURN
560 PUT@(HX,130)-(HX+23,141),T%,PSET,6:R
ETURN
570 '**(■■■ DATA ■■■)**
580 DATA 12684,24966,-15997,-1,-15997,24
966,12684,0
590 DATA 1084,8200,32272,4315,2081,-2623
6,16895,-32128,32255,18395,-15812,31804,
-32365,382,6398,0
600 DATA"T200V1504L8C4ECD4EFG4FE04A405DF
E4DC04B05CD04B05C1"
610 DATA"T200V1504L4F#8RC#C#D4R8C#8R2FR8
F#4"
```

JR-100 BASIC

粘土株式会社

●JR狂

あなたは某会社の社員です．粘土を取りながら住民を家に導いてください．

あなたの使命は狂暴な住民を閉じ込めて安全な作業場を作ることなのです．

★ミニPiOインフォメーション

実行するまで	リストどおりに入力してRUN．
総評	ほとんどブラック・ユーモアの世界ですね．なかなかウイットに富んだゲームです．

遊び方

とにかく住民を家に誘導すればいいのです．

住民には2タイプあって追いかけ方が違います．特徴をよく把握して誘導してください．また，家にも入れ方があります．間違えると家をめちゃくちゃにしてしまいます．

2人の住民を家に入れると1面クリアです．表示はしてありませんが制限TIMEがありますので注意してください．

なお，シャッターを閉めるには近づけばよいのですが，ある決められた方向から進入しないと閉まりません．これをよく頭に入れないと，追いかけられてシャッターの下を通ろうとして閉じ込められるなんてことになりかねません．使いようによって敵にも味方にもなるわけです．

テクニック

①特に横座標を合わせる住民がいます(図1)．そういうときは一定の方向にある程度進み，[A]をすばやく押して逃げれば簡単に切り抜けられます．

②もし，家が全部壊されたら，面クリアができずタイム・アップを待つだけとなります．そういうときは，とにかく仕事に励みましょう．もしかすると神様が住民を石に変えて救ってくれるかもしれません．神様はまじめな人の味方なのです．

③もし①が実行できないくらいへたな場合もう一つ手があります．

まずどんどん横に進んでください．一番端の方に行ってさらに進むと反対側にでて(図2)のようになります．そうしたら住民が下に行けるようにして，また元の所に戻ってください．戻らないとまともなプログラムの動作は保障できません．もし敵が反対に出てしまった場合は是が非でも戻してください．

表1 キャラクタ

キャラクタ	名前
	自分
	住民（狂暴）
	シャッター装置
	住民の家
	粘土
	シャッター

草木も残らぬ粘土㈱

表2 変数表

変数名	内容
T I	制限時間
M	面数
A, X, Y	座標(自分)
B, V, W C, T, U	敵座標
K	キー入力
K I	家に入った住民の数
F, G	汎用
X I	キー入力判別
L	ループ

図1

図2

図3 キー操作

↑上 A

左 ← ．

右 ． →

Z ↓下

信じています．最近，『ドン松五郎の生活』という映画を見て，「動物と話がしたいなあ」なんて考えている人も多いのではないでしょうか？要は，我々が動物に向けられたもう一つの別の耳を持つこと．『ヒト』を自然界の頂点に置くような考え方を捨て去ること．そうすれば動物たちの行動・表情がきっと生き生きと見えてくるに違いありません．

（獣医学科は忙しいなあ………ラ・フェール伯爵）

P. S.

毎度のことながらくだらないゲームです。今まで宇宙，陸，地底，空とゲームを作ってきましたから，今度は海のゲームを作ろうかと思っています。

それでは最後に，MBICのみんな見てる？

粘土株式会社　BASICリスト

```
10 CLS:OPTIONOVF1:CLEAR:GOSUB380:Q=20:R=
20
20 OPTIONCMODE0:POKE1,80:CLS:M=M+1:PRINT
M;"MEN":IFM=20M=0
30 LOCATE5,0:FORL=0TO573:PRINT"▒";:NEXT
:LOCATE5,0:PRINTSPC(32);
40 FORL=0TO22-M:LOCATERND(17)+5,RND(27)+
2:PRINT"   ";:NEXT:LOCATE5,0
50 FORL=0TO20:LOCATERND(17)+5,RND(27)+2:
PRINTFLD(1);".";:NEXT
60 Z$="OOO"+CHR$(20)+CHR$(17)+CHR$(20)+C
HR$(20)+"OOO"
70 X=RND(15)+6:Y=X:V=RND(30):W=5:T=RND(3
0):U=5
80 O=RND(18)+5:P=RND(20)+5:LOCATEO,P:PRI
NTZ$;:D=1:E=-1
90 B=$C100+V+W*32:C=$C100+T+U*32:POKEA,7
4:T1=0
100 POKEB+1,0:POKEB-1,0:POKEC+1,0:POKEC-
1,0
110 T1=T1+1:PICKK:IFK=0THEN200
120 POKEA,0:IFK>50THEN150
130 X1=0:X1=(K=46)-(K=44)
140 IF(PEEK(A+X1)=0)+(PEEK(A+X1)=76)X=X+
X1:S=S+(PEEK(A+X1)=76)*2:GOTO170
150 X1=0:X1=(K=90)-(K=65)
160 IF(PEEK(A+X1*32)=0)+(PEEK(A+X1*32)=7
6)Y=Y+X1
170 A=$C100+X+Y*32:POKEA,74
180 IF(PEEK(A-33)=142)*(PEEK(A-1)=0)POKE
A-1,90:BEEP
190 IF(PEEK(A+33)=142)*(PEEK(A+1)=0)POKE
A+1,90:BEEP
200 POKEB,0:F=0:F=Y-W:G=B+SGN(F)*32:IFF=
0GOTO220
210 IF(PEEK(G)<>142)*(PEEK(G)<>76)*(PEEK
(G)<>90)W=W+SGN(F):GOTO250
220 G=0:G=B+D:IFPEEK(G)=47POKEB,0:V=1000
:W=V:K1=K1+1
230 IF(PEEK(G)<>142)*(PEEK(G)<>76)*(PEEK
(G)<>90)*(V>0)V=V+D:GOTO250
240 D=-D:IFV=0V=1
250 B=$C100+V+W*32:POKEB,203
260 POKEC,0:F=0:F=X-T:G=C+SGN(F):IFF=0TH
EN280
270 IF(PEEK(G)<>142)*(PEEK(G)<>76)*(PEEK
(G)<>90)T=T+SGN(F):GOTO310
280 G=0:G=C+E*32:IFPEEK(G)=47POKEC,0:T=1
000:U=T:K1=K1+1
290 IF((PEEK(G)=0)+(PEEK(G)=74))*(U>3)*(
U<24)U=U+E:GOTO310
300 E=-E
310 C=$C100+T+U*32:POKEC,203:IFK1>1 K1=0
:GOTO360
320 IF(Q=X)*(R=Y)FORL=0TO300:OPTIONCMODE
0:OPTIONCMODE1:NEXT:K1=3:S=S+100
330 IFT1=600-M*10THEN350
340 BEEP.1:BEEP0:IFPEEK(A)=74THEN110
350 CLS:LOCATE3,5:PRINT"GAME OVER SCORE=
";S:END
360 LOCATE10,5:PRINT"CLEAR SCORE";S:PRIN
TSPC(8);"TRY NEXT STAGE!"
370 FORL=0TO400:POKE1,RND(255):BEEP1:NEX
T:Q=RND(10)+15:R=0:GOTO20
380 LOCATE10,5:PRINTFLD(1);"NEND";FLD(0)
;"KABUSHIKI GAISYA"
390 PRINT:PRINTSPC(5);"JJS-SOFT NO.3 V1,
2":LOCATE15,5:PRINT" [A].. ↑"
400 PRINTSPC(5);" [Z].. ↓ [,].. ← [.].. →
"
410 LOCATE21,5:PRINT"HIT [RET] KEY!":PIC
KK:IFK=13RET
420 GOTO410
430 REM MICOM CIRCLE -MBIC-
440 REM NO.00 JR KYOU
450 REM 1986 4/10 JJS-SOFT
```

MSX/MSX2 BASIC

10パニック

10 PANIC

●SPACE

どーも！ 気分でゲームを作ってしまう不思議な新人類，SPACEです．今回は2時間40分どころか，約1か月もこのゲームにかけてしまいました(うーむ，プログラムの長さは前作の6分の1以下なのになー)．

★ミニPiOインフォメーション

実行するまで	リストどおりに入力してRUN.
総　評	まさかこれだけの好パズルゲームをこんなに短いリストで作るとは…もう何も言うことはありません.

遊び方

要するにカーソル・キーで"大"を操作して，画面上に散らばっている数字同士をぶつけて消滅させるという，きわめて単純なゲームです．ただし，ぶつける数字とぶつけられる数字は足して10にならなくてはいけません．

当然，数字は1回に1つずつしか押せません．そのうえ時間制限があります(ゲームが進むにつれて音がどんどん高くなっていくので，最後には本当にパニックになるかも！)．ちなみに"0"はただの障害物です．動かせません！得点がある一定の値に達すると面クリアとなります．ただし，新画面になっても前の取り残しはクリアされません．つまり画面がどんどん狭くなって動ける範囲が限定されていくわけです．なお，何回かに一回は画面をCLSしてくれますのであきらめず頑張ってください．

奥技秘伝

最初のうちにできるだけ数字を減らすことです．どうすれば面をクリアする前に数字が減らせるかというと，このゲームの得点計算をうまく使えばいいわけです．

たとえば，1を押して9とぶつけて消滅させたとします．さあ何点入いるでしょう．

ボっ ボクはさんすうがにがてなのだな

えっ，一律10点？ 答えは1点です．が，逆に9を押して1にぶつけると9点入いります．というわけでもう後は説明の必要はナシ(と，文章省略で省力化を図るフトドキな作者であった)．

最後に

PiOのMSXプログラムは，はっきり言って少ない．うーん，やっぱり僕でも出れるんだからなぁ．

By the way，僕はプログラムしか作りません．なぜなら，今までの文を見てのとおり，物を書くのが苦手なのだから…．

あっそうだ．このプログラムのウリは，**SCREEN0：WIDTH40** RETURN **LIST** RETURN してみればわかります．

以上，初投稿初掲載で浮かれている2度目のSPACE君でした．

10 PANIC　BASICリスト

```
1 SCREEN1:WIDTH29:DEFINTA-Z:KEYOFF:R=RND
(-TIME):C=32:CLS:DEFFNP(X,Y)=6146+X+Y*C
2 COLOR 11,1:A$=STRING$(29,"0"):X=5:Y=5
3 PRINT"SCORE      LEVEL":PRINTA$;:FORI=2
TO20:PRINT"0";TAB(28);"0";:NEXT:PRINTA$
4 PLAY"L404CDE":L=L+1:LOCATE15,0:PRINTL
5 FORI=0TO5+L:FORJ=48TO57:VPOKE FNP(RND(
1)*27+1,RND(1)*19+2),J:NEXT J,I:TIME= 0
6 F=STICK(0) OR STICK(1):R=(F=7)-(F=3):H
=(F=1)-(F=5):V=FNP(X+R+R,Y+H+H)
7 P=FNP(X+R,Y+H):Q=VPEEK(P):W=VPEEK(V)
8 IFQ<>CTHENIFW=CANDQ<>48THEN VPOKE P,W:
VPOKE V,Q ELSE IFQ+W=106THEN 13 ELSE 10
9 VPOKEP,29:VPOKEFNP(X,Y),C:X=X+R:Y=Y+H
10 Z=TIME¥60:PLAY"L64N=Z;":IFZ<90THEN 6
11 LOCATE 7,10:PRINT"    GAME OVER     "
12 IF STRIG(0) THEN RUN ELSE 12
13 S=S+Q-48::LOCATE 5,0:PRINT S
14 VPOKE P,C:VPOKE V,C:IF S<L*50 THEN 9
15 IFL=4ORL=14ORL=29THENCLS:GOTO2 ELSE4
```

ピオくん物語

PiO PiO

▶覚えていますか？昔「ランダムテクニック」というコーナーがありましたね？　ゲームの基本的なアルゴリズムを分かりやすく解説したコーナーでしたが，反響がなかったのか，84年いっぱいで消えてしまいました．私のような"プログラムは組めてもゲームの作れないプログラマー"には役に立つことが多くありました('84年9月号の「追いかけルーチン」は本当にわかりやすい)．というわけでこのコーナーを復活させてくれませんか？いや，復活させましょう！もし，読者の方々の中でこの意見に賛成

MSX/MSX2
BASIC

REIL レイル

●柳谷英司

レイル君の国は今戦争をしています．ある日敵の飛行機C-３０がきて爆弾をばらまいていきました．あっ，そこに味方の飛行機DERINZが，食糧の入った風船を落していきました！ レイル君は何としても爆弾を避けながら，食糧の入った風船を取らなければなりません！レイル君，Good Luck．

★ミニPiOインフォメーション

実行するまで	リストどおりに入力してRUN．
総　　評	簡単なゲームだけどなかなかどうして奥が深い．昔なつかしい液晶ゲームを彷彿させます．

GAME START

RUNすると左上に四角形の枠が表示されます．これが，プレイ画面です．続いて枠の右側にA, B, C, Dと表示されるはずです．まず枠中央にいるレイル君(♣)をカーソル・キーの[←][→]で左右に動かします．このとき上から落ちてくる爆弾(■)にあたらないように，風船(○)を取ってください．

爆弾に当たるとミスで，５回ミスするとゲーム・オーバーです．

でも，右側のABCDについて説明します．Aは，風船を取らなければならない数です．Bは，レイル君が風船を取った数です．Cは，ミスの回数です．Dは，面クリア数です．また，面クリアするには，BがAより大きく(同じではダメ)なったときプレイ画面左側の小さな四角の枠(防空壕)の中に入れば，面クリアです．さらに，このとき防空壕の中に入らず，そのまま，風船を取り続けると，プレイ画面上のスコアが上がります．もう一つ，もしレイル君が風船を取りそこなうと，Aの風船を取らなければならない数が一つ加算されます．

それから，レイル君は，地面で右左にしか動けないので，風船が一番下にこないとそれを取れません．だから，レイル君は常に風船の下にいかせたほうがいいようです．

それに，爆弾が下に落ちると，(●)になりますがこれはドッカーンと爆発させた感じを出したつもりです(レイル君がそこを通れば消える！)．

今度こそ取ってやる！

後書き

プログラムにムダが多いと思いますが，まだこれを買って半年もたっていない僕をオオメに見てください．

また，PLAY文がふざけている！と思う人は，適当に変えてください．

その他プレイ画面が小さいと思う人もいるかと思いますが，案外こういう小さい画面でゲームするのも面白いですよ！

また，本当なら，今回は作曲を根本君に，PLAY文，SOUND文を佐々木君に作ってもらう予定だったのですが，僕が勝手に作ってPiOに送ってしまいました．おかげでPLAY文はメチャクチャSOUND文なし！というプログラムになってしまいました．

この辺を皆さんは，改造してみてください．では，さようなら！

REIL BASICリスト

```
10 CLS:KEY OFF: LOCATE4,4:PRINT"        Game No,1"
20 LOCATE4,8: PRINT"      Titli REIL "
30 LOCATE4,12: PRINT"Programmer E,Yanagiya"
40 FORA=1TO5: PLAY"O2GDBAF+O4","O3GDBAF+O4","O4GBDAF+O4":NEXTA:PLAY"O2G","O3G","O4G":FORA=1TO7500:NEXTA
50 SCREEN 1:S=0:R=0:V=0:G=3:H=2:I=7:J=2:K=11:L=2:X=8:S=0:R=0
60 T=RND(1)*10:U=INT(T): COLOR 15,1,1: LOCATE0,1:PRINT"┌─────────────┐"
70 FORA=1TO8:COLOR 15,1,1
80 PRINT"|             |"
90 NEXT
100 PRINT"└─────────────┘"
110 LOCATE1,0:PRINT"Score"
120 LOCATE17,4:PRINT"A";" ";U
130 LOCATE17,6:PRINT"B";" ";S
140 LOCATE17,8:PRINT"C";" ";R
150 LOCATE17,10:PRINT"D";" ";V
160 LOCATE0,13:PRINT"┬──┐ ┌──┐ ─┬─ ┬"
170 PRINT"|   | |    |  |"
180 PRINT"| ┌─┘ |    |  |"
190 PRINT"| |   ├──┤ |  |"
200 PRINT"| |   |    |  |"
210 PRINT"| |   |    |  |"
220 PRINT"┴ └─┘ ┴──┴ ─┴─ ┴──┘"
230 LOCATE2,21:PRINT"レ      イ      ル"
240 A=RND(-TIME):A=RND(1)*3:B=RND(1)*3:C=RND(1)*3:M=RND(1)*5:N=INT(M)
250 D=INT(A):E=INT(B):F=INT(C)
260 LOCATEG,H:PRINT" ":LOCATEI,J:PRINT" ":LOCATEK,L:PRINT" ":LOCATEO,P:PRINT" "
270 IFD=1THENG=G-1
280 IFD=2THENG=G+1
290 H=H+1
300 IFE=1THENI=I-1
310 IFE=2THENI=I+1
320 J=J+2
330 IFF=1THENK=K-1
340 IFF=2THENK=K+1
350 L=L+1
360 IFG<2ORI<2ORK<2THENG=1:I=1:K=1
370 IFG>13ORI>13ORK>13THENG=13:I=13:K=13
380 IFH>8THEN:LOCATEG,9:PRINT"●":H=2:G=3
390 IFJ>8THEN:LOCATEI,9:PRINT"●":J=2:I=7
400 IFL>8THEN:LOCATEK,9:PRINT"●":L=2:K=11
410 LOCATEG,H:PRINT"・"
420 LOCATEI,J:PRINT"・"
430 LOCATEK,L:PRINT"・"
440 IFN=1THENP=P+1
450 IFN=2THENP=P
460 IFN=3THENO=O+1
470 IFN=4THENO=O-1
480 IFO<3THENO=2
490 IFO>13THENO=13
500 IFP>9THENP=1:U=U+1:LOCATE19,4:PRINTU
510 IFP<4THENP=3
520 LOCATEO,P:PRINT"O"
530 Q=STICK(0)
540 LOCATEX,9:PRINT" "
550 IFQ=7THENX=X-1
560 IFQ=3THENX=X+1
570 IFX<2THENX=1
580 IFX>13THENX=13
590 LOCATEX,9:PRINT"♣"
600 IFX=GANDH=8THENR=R+1:PLAY"O4164c+","164d+":LOCATE19,8:PRINTR
610 IFX=IANDJ=8THENR=R+1:PLAY"O4164c+","164d+":LOCATE19,8:PRINTR
620 IFX=KANDL=8THENR=R+1:PLAY"O4164c+","164d+":LOCATE19,8:PRINTR
630 IFR>4THENCOLOR1,6,6:LOCATE0,5:PRINT"   GAME  OVER  ":PLAY"L8A-T50GET100C","L8EEEEEE":FORA=1TO4000:NEXT:COLOR 15,1,1:PLAY"T120O2GDBAF+G","O3GDBAF+G","O4GBDAF+G":FORA=1TO1500:NEXT:V=0:GOTO 50
640 IFU<SANDX=1THENLOCATE0,6:PRINT"  CLEAR !  ":PLAY"O4L4F+G+A+T255D+C+T40F+","O4L4A+G+F+O5T255D+C+T50F+O4T120":FORA=1TO4000:NEXT:V=V+1:S=0:GOTO 60
650 IFO=XANDP=9THENPLAY"O4L4T225D-DEFEDD-":S=S+1:LOCATE19,6:PRINTS:P=2:O=8:IFU<STHENV=V+1:LOCATE6,0:PRINTV
660 LOCATE0,8:PRINT"├─┐"
670 LOCATE0,9:PRINT"| |"
680 LOCATE0,10: PRINT"└─┴"
690 GOTO 240
```

PiOトピックス

MSX バルダータッシュ・トーナメント

君の近くの西友で，この夏"バルダーダッシュ・トーナメント"が開かれる．

７月19日～８月７日の期間，右期の西友でMSX版の「チャンピオン　バルダーダッシュ」を使った競技会が開催されます．

また各競技会を勝ち抜いた人は，８月10日に本戦が行なわれ，優勝者には豪華な賞品が．

〈予戦会場〉 1．西友戸塚店　2．西友常盤平店　3．西友大泉店　4．西友小手指店　5．西友大森店　6．西友赤羽店　7．その他西友10店舗

の方PiOPiOにハガキを出しましょう！そう！明日のPiOは我々読者が作るのだ!!

(乱筆乱文失礼＠の光通でした)

クラブ

このコーナーは，PiO読者によるパソコン・クラブやサークルの紹介コーナーです．皆さんも仲間を集めてパソコン・ライフを充実させてください． P

PFクラブ

❶FM-7／NEW7，PC-6001mkII．
❷3名，14歳．
❸ゲームの情報交換，その他いろいろ．会誌の発行．
❹FM-7/NEW7，PC-6001mkIIユーザー．
❺60円切手と自分の持っているゲームリスト(Tape&Disk)を同封して．
❻まー気軽に入会して欲しいと思います．
❼鈴木大彦
〒093-33 北海道天塩町仲4

ポケコン コミュニケーション クラブ(PC³)

❶PC-1245/50/51/55，PC-1350．
❷20人，約17歳．
❸月1回の会誌発行．BASIC，マシン語，ハード講座．会員のつくったプログラムをテープで回すなどなど．会員の皆さんが，「こんな企画をやりたい」と言えば，すぐ実行します．
❹❶の機種を持っていて，やる気のある人ならだれでもOK！60円切手同封で入会案内などを送ります．
❺PiO'86年1月号にも載ったのですが，予定していたより経費がかかり，会費は1月300円になりました．どうもすみません．なんと，あのHALO C.C.さんも最近仲間入りしてくださり，僕としても今後が楽しみです．まだまだ，発展途上のクラブです．あなたも開拓者になってみませんか？また，会員募集は常時行なっています．
❻中村健太郎(15歳)
〒302 茨城県取手市新町4-10-9

カルチャーテクニカルコンピュータ クラブ(CTC CLUB)

❶PC-6001シリーズ，PC-8001シリーズ，PC-8801シリーズ，FMシリーズ，MSX．
❷15名，約16歳．
❸会誌の発行．ゲーム・ソフトなどの情報交換．プログラム・コンテスト用プログラム開発．
❹60円切手同封で下記へお送りください．
❺他のクラブとの交際もしたいと思っております．
❻吉崎光太(高1)
〒941 新潟県糸魚川市上刈3-4-14

あん・どう・とあ

❶特にありませんが，当方にあるのは「MSX，FM-7，PC-8001/mkII」です．
❷12名，15.9歳．
❸会報の発行(いちおう隔月ですが，ほとんど不定期にでてます)．内容は，マイコン関係が4割，アイドル関係が4割，その他が2割というのが原則になっています．デモテープの作成．これは，会員の皆さんから送ってきたテープを編集して，一本の番組を作ろうというものです．
❹年齢制限はありません．「マイコンもいいけど，アイドル歌謡曲が大好き，という人」なら誰でもかまいません．会費は会報が出たときに"260円"払うだけです．デモテープについては，会報で連絡します．もしお金がなかったら，払わなくてもかまいません．ただし，もちろんそのときの会報はとどきません．入会するときは，次号分の会報代＋送料"260円"を，送ってください．
❺マイコンと，アイドルと，両方とも大好きな人にはぴったりだと思います．デモテープはすごくおもしろいです．
❻黒石真平
〒533 大阪市東淀川区淡路1丁目8の27

edge(エッジ)

❶おもにX1/C/F/turboシリーズ．
❷4名，16歳．
❸おもにソフト交換，情報交換，イラストあり遊びありのさまざまなサークルであります．2か月に1回の会誌，月に1回の会報の発行．ファミコンについても…．
❹男女・年齢を問いません．ゲームの好きな方，イラストを書くことが好きな方，パソコン初心者の方，だれでもお入りください．ナイコンの方もOK！入会希望の方は60円切手1枚と封の上，下記へ．入会案内をお送りします．
❺面白そうだなぁと思った方，お気軽にご入会くださいませ！もし，サークルが拡大すればプログラムコンテストみたいなものもやりたいと思っています．会員証も作るかもしれません．先着10名の方に特典あり！
❻松尾直泰(16歳)
〒935富山県氷見市栄町6-48

To Be Continued (略称：T・B・C)

❶パソコンのクラブではありません．ビデオ・ゲーム(ゲーマー)のクラブです．
❷現時点(5/23)で5名，平均17歳前後です．
❸ビデオゲームに関する情報交換などを，会誌を通じて(月1回発行)行ないます．
❹元グリーンベレー隊員であろーが，体がサイボーグであろーが，ビデオゲームが好きなら性別年齢職業性格成績の優劣に関係ありません．60円切手を同封して下記の住所まで．案内書を送ります．
❺あの名コーナー「I L♡VE VIDEO GAMES」を復活させることが目標です．みんなでビデオゲームを盛りあげませう！第一次定員は80名です．
❻渡辺誠司(15歳)
〒340 埼玉県草加市西町648-6「G・S」係まで．

COMMUNITY (コミュニティ)

❶特に問いませんが，CMU-800使用の方歓迎．
❷2名，19歳．
❸会誌発行，作曲&プログラムコンテスト．
❹コンピュータや音楽の好きな方で，やる気のある方ならどなたでもOK．60円切手同封のうえ下記へ．
❺当会はコンピュータ・サークルですが，特にミュージックに中心を置くつもりです．コンピュータ・ミュージックや作曲に興味のある方は，ぜひ御入会ください．
❻渡辺高嗣(19歳)
〒230 神奈川県横浜市上末吉2-14-15 荒井様方

本文中の①～⑥は以下の通りです．
1 対象機種
2 現在の会員数および平均年齢
3 活動内容
4 入会資格および入会方法
5 読者へのコメント
6 代表者の氏名(本名)，年齢，住所

編集部からのお知らせ

このコーナーに掲載を希望される場合は，クラブ名(正式な名称が決まっていない場合には仮名)と，❶～❻までの項目について詳しく明記し，必ず封書でお送りください．また会報なども同封していただければ幸いです． P

PiO PiO

▶5月号p.82のりんでんさん！ あなたの考えに私も賛成です．で，早速実行してしまいました．もしこれが載れば，成功ということです(でも本当にこんなことしていーのかなあ)．ところでPさんなぜ所々しか出てこないのですか．某○イコ○のK子さんはほとんど毎回コメントしているのに…．僕としてはPさんのコメントも楽しみにしてるのですが． (nori)
★それは私がJと違って奥ゆかしいからです．P うそばっかし．(J)

PB-300/110/100
BASIC

MEGOM
メグオム

■五百里

帝国軍と共和派の対立が急速に激化し，銀河系各地域では100を超える戦闘が勃発した．帝国の主力は機動歩兵メグオムからなる特殊装甲兵団，対するこちらは共和派が独自に開発した新型機動歩兵ミルバル．敵の数は味方の約20倍．だが恐れることはない！ 火力，運動性の点でこちらは完全に有利なのだ(原作より)．

と，いうわけで全長20m余りの機動歩兵に乗って敵を破壊してください．L3用のメグオムが，ポケコンにのりました．

■プログラム・インフォメーション

言語	BASIC
面白さ	！！！
動き・操作性	→→→
サウンド	なし
編集部評	敵の動き方といい，スピードといい申し分ありませんね．L3版のMEGOMに充分対抗できます．(TY)

☆入力方法☆

そのまま入力してください．なお，35行は詰めて入力してください．残りステップは15です．

☆遊び方☆

4 6でそれぞれ自分が左右，Zでビーム．(ビームは原作？のビーム・ライフルと違い，左右の肩に各１つずつ付いているビーム・キャノンです)．敵キャラクタについては図１を見てください．また，画面については図２に書いてあります．とにかく燃料が０にならないようにして，20機打ち落とすと面クリアです．

図１　敵キャラクタについて

形	得点	特徴
△	2または3	特になし
○	4	弾を(○が)打つか，ミルバルにダメージを与えると消える．
♠	1	打ち落すと，燃量が少し増える
□	X	敵の防御形体．(ミラーシールド)，打つとビームがはねかえってきてダメージを受ける．
F	1～4	敵の攻撃形体．照準が合っているとダメージをうける．得点はもとのキャラクタそれぞれの得点に同じ．

図２　画面

△　[ ]　50

画面　照準　燃料

☆その他☆

ビームを打つと燃料が－１．攻撃を受けると燃料が±０～－５．また，ビームを撃ったり攻撃を受けなくても，少しずつ燃料は減っていきます．

☆プログラム☆

まったくたいしたことはしていません．変数表などを表1，表2に書いておきます．

表1　変数表

変数名	内容
B$	敵キャラクタ
C	敵の種類
F	燃量
G	敵の位置
H	ハイ・スコア
I	この面で何機打ち落としたか．
J	凡用
K$	KEY
M	面数
S	スコア

表2　行番号マップ

行番号	内容
1	タイトル
3	初期設定
5～8	設定
9～11	画面処理
13	GAME OVER？
15～19	KEY処理
21～29	敵処理
31	上に戻す
35～41	ビーム処理
42～45	面クリア処理
49～51	敵ビーム処理
53～55	GAME OVER

☆おわりに☆

原作(？)のような３Ｄ表示はしていませんし，上下移動，レーダーはできませんでした(ステップ数と画面の関係)．かわりにミラーシールドを付けました(処理が簡単なうえ，ステップ数をあんまし食わない)．最後に，三次元太郎様，どうもすみませんでした．私はL3mkIIを持っているんですが，増設RAMがないためできなかったんです(そのためわざわざこのタイトルにした)．

参考文献

三次元太郎："メグオム"，I/O，'84年２月号

PiO

MEGOM　BASICリスト

```
 1 PRINT "<< MEGOM
   >>";"HI:";H
 3 S=0:I=0:F=40:$=
   "♠▲▲○F□":M=1
 5 C=INT (RAN#*4)+
   1:G=INT (RAN#*8
   )
 7 B$=MID(C,1)
 8 IF F≥99;F=99
 9 IF G<0 THEN 5
10 IF G>8 THEN 5
11 PRINT :PRINT CS
   R 3;"[ ]";CSR G
   ;B$;CSR 9;INT F
   ;
13 IF F≤0 THEN 53
15 K$=KEY:IF K$="4
   ";G=G+1
17 IF K$="6";G=G-1
19 IF K$="Z" THEN
   35
21 IF B$="F" THEN
   49
23 IF B$="□" THEN
   7
25 G=G+INT (RAN#*3
   )-1
29 J=INT (RAN#*6)+
   1:IF J≥5;B$=MID
   (J,1)
31 F=F-M/20:GOTO 8
35 PRINT CSR 2;".
    .";CSR G;B$;C
   SR 2;" , , ";CS
   R G;B$;CSR 3;"
   . ";
37 F=F-1:IF G≠4 TH
   EN 21
39 IF B$="□" THEN
   49
41 PRINT CSR 4;"*"
   ;:I=I+1:S=S+C:I
   F C=1;F=F+M+9
43 IF I≠20 THEN 5
45 I=0:PRINT :PRIN
   T M;"MEN CLEAR"
   :M=M+1:F=F+30:G
   OTO 5
49 IF G=4;PRINT CS
   R 3;"!█!";:F=F-
   INT (RAN#*6)
50 IF C=4 THEN 5
51 GOTO 7
53 PRINT :PRINT "G
   AME OVER  SC:";
   S:IF S>H;H=S
55 GOTO 1
```

PiO PiO

▶数日前，FORTRANを初めて体験しました．レポートを出さなければならなかったので，電算機室へ行って，カードパンチをしたら，おもわずミスったのが13枚!! 友達に聞くと，それくらいのミスはあたりまえだといわれました．が，私はキーボードの配置を知っていたのだった(ちなみにプログラムは全部で14枚だった)．　P.S.1. PCUCに入会できました．Robin様ありがとうございます．　P.S.2. 私は○田県人です．

("高専のFighting Swimmer)

PB-300/100+OR-1
BASIC
PB-RACING
PB-レーシング

■ILA.

古くから色々なレーシング・ゲームがPiO誌上でも発表されてきましたが，それをコンパクトにして動きをよくしたのがこのゲームです．

■プログラム・インフォメーション

言　語	BASIC
面白さ 動き・操作性 サウンド	！！！！ →→→ ♪♪
編集部評	古くからある手のゲームですが，スッキリとまとめています．動きもいいですね．　(J)

入力方法

CLEAR A EXE ，VAC EXE ，DEFMO EXE で，あとはリストどおりに入力してください．

遊び方

80秒以内で1コースを走りきってください．"m" ががあなたの車で 4 6 で左右に動き， Q がLowギア， Z がHighギアの切り換えです（角度表示で DEG がLow， GRA がHigh）．

なお，カーブに入ったらすぐにLowに落さないと曲りきれないときがあります．またコースは全部で8コースあり，全部走りきるとメッセージが….

図　ゲーム画面

①　②　③　①④⑤
▒ ｡ ᵒ ᵒ　m　π ᵒ ｡ ▒ ♠ 80

①壁
②自分の車
③他の車(","→"△"→"π"と変化)
④次のコースのメッセージ(↑がまっすぐ，←が左カーブ，→が右カーブ)
⑤タイム

その他

自分でコースを作るときは行番号200～900までの$の値を変更してください．1が右急カーブ，2が右カーブ，3が直線，4が左カーブ，5が左急カーブです．最後には必ず6をつけてください．

最後に

これが載ったらパズル・ゲームも投稿しようと思います．それから5月号のp.72のKM-NETWORKさん，CASIOのどこが悪いんですか．

表　変数名

変数名	内　容
A	自車の位置
B$	コース・データ
C$	コース・データ
D$	コース・データ
E$	コース・データ
F$	コース・データ
G	コースの番号
H	FOR～NEXT
I	タイム
J	FOR～NEXT
K	ギアの状態
L	今のコース
M$	他車のデータ
N$	他車のデータ
O$	他車のデータ
P	他車の有無
Q	他車の位置
R	FOR～NEXT
S	
T	RAN#
U$	コース・メッセージ
V$	コース・メッセージ
W$	コース・メッセージ
X$	コース・メッセージ
Y	次のコース
Z	他車の位置
$	コース・データ

PB-RACING　BASICリスト

```
P0
10 G=1:B$="oOººº o":C$="oOºº Oo":D$="oOº ºOo":E$="oO ººOo"
11 M$="π":N$="▲":O$=",":U$="→":V$="↑":W$="←":X$="G"
20 K=3:F$="o ºººOo":A=4:G=G+1:I=80:Z=4: GOSUB G*100:Q=4: MODE 4
25 PRINT CSR8;"START !!";: PRINT
30 FOR H=3 TO 0 STEP -1: PRINT : PRINT CSRH;H;: FOR R=0 TO 50: NEXT R: NEXT H
31 FOR H=1 TO 29:Y$= MID(H+1,1):Y= VAL(Y$): IF P=1; IF K=1; GOSUB 140
32 IF Y<2;Y=2
33 IF Y=5;Y=4
34 IF Y=6;Y=5
35 FOR J=0 TO K: PRINT CSR0;"█";CSR8;"█";I; CSR9;S$(Y);
40 IF I<10; PRINT CSR11;" ";
41 L$= MID(H,1):I=I-1:L= VAL(L$): PRINT CSR1;A$(L); CSRA;"m";
42 A=A-(3-L): IF L<3;A=A+(K-1)/2
43 IF L>3;A=A-(K-1)/2
45 IF Z≠4; PRINT CSRQ;L$(Z);
50 IF KEY="4";A=A-1
60 IF KEY="6";A=A+1
63 IF A>7;A=8: GOSUB 130
65 IF A<1;A=0: GOSUB 130
70 IF KEY="Q";K=3: MODE 4
80 IF KEY="Z";K=1: MODE 6
85 IF RAN#<.2;P=1
90 IF Z=1; IF Q=A; GOSUB 130
100 IF I≤0; PRINT : PRINT "TIME UP !!","COUSE=";G-1: END
110 NEXT J: NEXT H: PRINT : PRINT "GOAL IN": GOTO 20
130 PRINT CSRA;"*";: FOR R=1 TO 5: NEXT R:I=I-5:A=4:P=0:Z=4
135 K=3: MODE 4: RETURN
140 Z=Z-1: IF Z=0;Z
```


PiO PiO

▶ファミコンの売上げが800万台を越え，6軒に1軒が持っているという計算になってしまいました．これも時代の流れでしょうか．ファミコンを持っていない僕としては時代にとり残された感じです．ところで，このごろよく本屋で見かけるんですが『ファミコン少年たちのマナーが悪い！』集団で本屋に来てワイワイ騒いで，そして本に折目をつけるのならまだしも，袋とじの部分を破るなんて最低だ！本を買う身になって考えろ！文面が荒くなりましたが本当に怒ってるんです．小学生でもそのくらいは

```
=4:P=0:Q=4: RET
URN
150 T= INT( RAN#*3-
1:Q=Q+T: RETURN

200 $="333333322222
333333333322222
336": RETURN
300 $="333334444444
444333332222222
226": RETURN
400 $="333333333322
222211355333222
226": RETURN
500 $="333333333311
443224422222233
336": RETURN
600 $="311335533223
322223311344332
236": RETURN
700 $="333443133222
323443533222211
336": RETURN
800 $="322222222223
311551132244332
236": RETURN
900 $="321234543332
123334543212323
326": RETURN
1000 PRINT : PRINT "
You are all cle
ar": END
2000 PRINT : PRINT "
You are all cle
ar": END
```

"ザ・ベスト・オブ・PiOニスト"(仮称)について

J：はい，またJです．6月号で発表した"ザ・ベスト・オブ・PiOニスト"(仮称)についていろいろな御意見をいただきましてありがとうございました．

　で，今回はⓅさんもいっしょにこのシステムについて考えていきたいと思います．Ⓟさんよろしく．

Ⓟ：みなさんこんにちは,ラジオPiO初登場のⓅです.

J：では，スペースの関係上，ざっとオハガキを紹介していこうと思います．

"ザ・ベスト・オブ・PiOニスト"について問題があるのでは…．「TECHNICS UTILITY」の場合の採点方法が抜けているではありませんか！それに特集に組まれたプログラムには1点ぐらいのボーナスがあってもいいのでは！(以下略)("少女隊っ子"旧少女隊狂)

(前略)本文プログラムは！の数＋6ポイントということですが，これじゃ音楽が手抜きされたりするんでは？P.S.3 パターンエディタなどのツールはどういうポイントになるんでしょうか？(塩尻哲生)

(前略)"ザ・ベスト・オブ・PiOニスト"は面白そうなシステムですね．難をいえばプログラマーズ部門のポイントが高すぎるような気がします(以下略)(美亜 蒲公英)

"ザ・ベスト・オブ・PiOニスト"に対して抗議！その①配点表によるとプログラム・インフォメーションのないテクニクス・ユーティリティは自動的に最低点になってしまうではないですかっ！その②「PiOニスト」ではなく「ピオナー」にしてください．③みんなに遊んで(使って)もらいたいプログラム，みんなに見てもらいたいイラスト，みんなに読んでもらいたい意見などを発表するのがPiOへの投稿の意義ではないでしょうか．それが「点数をとる」「有名になる」などという安易なものにとってかわってしまったら…想像したくもありませんね(中略)追記：私はこの企画を否定しているわけではありません．むしろ参加しようかとも考えています(木本ごう)

J：どうですかⓅさんのご意見は？

Ⓟ：そうですね．まず配点表について不合理な部分があったと思うんですが？

J：ですから，今回で改正したものを発表しているんですが．

Ⓟ：それと"PiOニスト"という名称については，いろんな意見がきてましたね．

J：ええ，そのことについてのオハガキをいくつか紹介すると，

(前略)Jさん勝手に"PiOニスト"に決めないでください．僕としてはPiOにあん"の方が好きなんですが…それは1月号までにアンケートなどで決めた方が好ましいのでは？(以下略)(塩尻哲生)

きみは"ザ・ベスト・オブ・PiOニスト"によって編集部がPiO読者のことを"PiOニスト"と決めたことに気づいているか!?(奥野細道)

(前略)PiO編がPiO読者のことをはっきりと「PiOニスト」と称したことです．今までいろいろな呼び名があってイマイチはっきりしませんでしたが，これでスッキリすることでしょう．ちょっとつまんない気もするが(中略)できればイラスト・ポイント部門や文章投稿部門など細かい部門も設けてほしいですね．でも，こーゆーシステムより昔のように人気投票で上位に選ばれた方が嬉しいんじゃないかとも思うんですが(ぼっぼSL)

(前略)ポイント制にして「PiOニスト」を決めるとなると，読者の意見というものが入る余地がないんじゃないでしょうか．なんかさみしいですね．そこで，ポイント制と並行して前のようにアンケートによる「PiOな人」を選んではどうでしょう？(以下略)(ペンネーム不明)

Ⓟ：どうですかJさん．特に"PiOニスト"と投票制は？

J：だから"ザ・ベスト・オブ・PiOニスト"のタイトルは仮称だったんですよ．PiOニストがいいのか，PiOニアンがいいのか，PiOな人がいいのか，ボク自身で判断すべきことじゃないと思ったんで．

　で，今月からこの名称は何がいいかアンケートを取りますので，PiO読者のみなさん，ハガキの片すみにでも，どちらがいいか書いてきてください．

Ⓟ：投票制は？

J：これも実行しようと思います．おそらく，1月号か2月号で，86年度最も活躍したと思われる人を選んで，その結果を得点に加えるとか．

Ⓟ：ところで，いつからこのシステムスタートするんですか？

J：もちろん7月号からです．ただし，システムが確立するまではポイントはもうけないことにしています．

Ⓟ：Jさん，もう空白(スペース)が…．

J：それではみなさん，これからも"ザ・ベスト・オブ・PiOニスト"(仮称)へのご意見をどんどん送ってください．

　あて先は，ラジオPiOかPiOPiOあてでけっこうですから．

各投稿別ポイント表　(プログラマーズ部門)

プログラム	！の数＋*1たまごマークの種類＋*2PiOなゲーム・ボーナス＋7ポイント
ユーティリティ	たまごマークの種類　＋7ポイント
ポケコンプログラム	！の数＋　たまごマークの種類　＋3ポイント
ポケコンユーティリティ	たまごマークの種類　＋3ポイント
ミニPiO	たまごマークの種類　＋2ポイント
PiO BOX	3ポイント

*1　にわとり＝3ポイント，ひよこ＝2ポイント，たまご＝1ポイント

*2　PiOなゲームは3ポイント追加

〔6月号当選者発表〕

PiO6月号のプレゼント・コーナーにご応募いただきありがとうございました．抽選の結果，多数の応募者の中から次の方々が当選となりました．

なお，賞品の到着まで1，2週間かかる場合があります．あらかじめご了承ください．

順不同，敬称略

Mr. Bump

PC-8801シリーズ

岡山県笠岡市	斉藤信昭
大阪府貝塚市	緒方祐太郎
静岡県富士市	関谷修志
神奈川県横浜市	佐藤　肇
和歌山県海草郡	橋詰勝志

オペレーション・グレネード

PC-8801シリーズ

島根県出雲市	星野純也
愛媛県南宇和郡	池平　学
宮城県仙台市	木村隆夫

FINAL ZONE

PC-8801シリーズ

山形県東村山郡	鈴木正樹
茨城県水戸市	大久保晋
鳥取県米子市	田村弘康
長崎県長崎市	平野裕之
神奈川県横浜市	相馬宏之

PASOKO-1000(ジョイ・スティック)

千葉県四街道市	鶴田洋志
大阪市城東区	入谷一暢
京都府舞鶴市	安原智宏

PiO特製ジグソーパズル

山梨県甲府市	長井勝栄
沖縄県南風原町	仲村　剛
茨城県筑波郡	浅井桂子
山口県防府市	権代隆志
長野県長野市	花石昌文
山口県山口市	石沢　篤
栃木県那須郡	道音正夫
北海道北見市	印牧寿次

ほか　50名様

わかるはずです．(I/Oでは大刀洗原人のWhite fox)

PB-410/110
BASIC

宝石火山

■T.F

おや，またあの火山が噴火しているぞ．わー，こっちに石が飛んでくる‼ドスン…．ああ，あぶなかった．ん？ こ，これは‼世界でもまだ数えるぐらいしかない，それはそれはめずらしい宝石じゃないか！よし，あの山に行ってみよう．

■プログラム・インフォメーション

言語	BASIC
面白さ	！！！
動き・操作性	→→
サウンド	♪♪
編集部評	う〜ん，もうちょっと設定が複雑になればいいゲームになると思うんですが…．(J)

入力方法

リストどおりに入力してください．

表1　登場キャラクタ

キャラクタ	名前
Ω	ヘリコプター
C	山
＝	火
◆	宝石

表2　変数表

変数名	内容
A	Ωの位置
B	◆の位置
C	＝の長さ
S	スコア
$	＝のデータ

遊び方

……と，いう訳で，あなたはヘリコプターに乗って山の上に行ってみました．すると，山の中からその宝石が飛んでくるではありませんか．さっそく集めにかかりましょう．

このゲームはPBを縦にして遊んでください．Zと X で下と上に動きます．宝石を取れば1点ですが，火に当たると死んでしまいます．

点数を表示しているときに，S を押すとリプレイです．

あーこんな山がうちの敷地内にあったらなー…こわいでしょうねー．たぶん引っ越してしまうでしょう．金と命は引き換えにはできません(私の場合ですが…)．

表3　行番号マップ

行番号	内容
10	タイトル
15	初期設定
20	画面表示
30	宝石を取ったかどうかの判定
40	火山の火に当ったかどうかの判定
60	キー入力
70	
80	宝石と火山の火の動き
90	火山の火の長さの調整
95	
100	宝石の位置の調整
105	
110	20にもどる
120	得点表示
130	キー入力
135	130に戻る

C====◆　　　　Ω

PiO

宝石火山　BASICリスト

```
10 PRINT : PRINT "HousekiKazan";: BEEP 1: BEEP 1
15 A=11:B=1:C=1:S=0:$="==========="
20 PRINT : PRINT CSRA;"Ω"; CSRB;"◆"; CSR0;"C"; MID(1,C);
30 IF A=B THEN PRINT CSRA;"*";: BEEP 1:S=S+1:B=1
40 IF A≦C THEN PRINT CSRA;"x";: BEEP : GOTO 120
60 IF KEY="Z" THEN A=A-1
70 IF KEY="X" THEN IF A<11 THEN A=A+1
80 C=C+ INT( RAN#*3-1):B=B+ INT( RAN#*3-1)
90 IF C=0 THEN C=2
95 IF C=11 THEN C=9
100 IF B=0;B=2
105 IF B>A THEN B=A
110 GOTO 20
120 PRINT : PRINT CSR2;S;" pts.";
130 IF KEY="S" THEN 10
135 GOTO 130
```

熊本県　Kinnopy　　熊本県　戦艦634　　千葉県　まーく・つー　　長野県　ダブル・ムゲン　　東京都　JUNK

PiOPiO

▶僕はシミュレーションのボードゲームなどでは，なんと，前回初めて敗けるまで3分をふくまず38連勝という記録をもち，通算でも38勝3分1敗という勝率97%という大記録をもっています．みんなもPiOPiOで数々の記録を発表しあいましょう．もしかしたら勝率100%もいたりして…．

（ラジオPiOJを助ける会FC略してRJHFC会員No.1竹入雄二はネコマンマ虎右衛門将軍の兄貴だ）

FX-702P BASIC
ゾンビハンター エクストラ EX

■Tomo & 三谷喜伸

司令官Tはゾンビー島キャンプを放棄して島を脱出した．キャンプ自爆装置はSの手によってセットされ，既にセコンドを刻んでいる．全島数百人に及ぶ大虐殺…許してはおけない．何としても爆破を解除しなければ！

ヒーローを田村俊也から森石隆にうつした"EX(エクストラ)編・ゾンビーハンター"をお届けします．ここにシリーズ完結！

■プログラム・インフォメーション

言　　語	BASIC　3本
面白さ	！！！！
動き・操作性	→→→
サウンド	なし
編集部評	マップも広いし，戦闘などのときにアクション・シーンもあってなかなかユニーク．内容もよくまとまっています．(S)

入力方法

はっきり言って面倒です．以下，順序よく行なってください．

〔1〕**VAC・DEFM5**とした後，リスト2を入力し，**SAVE　ALL**でテープに記録する．

〔2〕リスト1を入力し,RUNでできたデータを**PUT$，A，E9**として，〔1〕の後に記録する．

〔3〕リスト3を入力し，**SAVE**で〔2〕の後に記録する(**SAVE　ALL**してはいけません)．

なお，入力に際しては細心の注意を払ってください．ミスがあるとゲームの楽しみは半減してしまいますから…．

遊び方

本ゲームは大別して2つのセクションにわけられます．それぞれについて解説します．

〔1〕このセクションでは，入り組んだ建造物の中を探索しつつ，司令官Tのコマンド・ルームに到着することが目的となります．コマンドおよびキャラクタを別表に示しておきます．また，画面表示については図を見てください．

さらに，このセクションには，アクション・シーン3種類が組みこまれています．アクション・シーンでのミスが直接死につながることはありませんが，タイム・カウントが無慈悲に進むことになります．

〔2〕このセクションでは，Tのコマンド・ルーム内のコンピュータを操作し，爆破解除機構への通路を開き，爆破解除を行なうことになります(後半部は，アクション・シーン)．このコンピュータ操作にあたっては，[1]～[9]の9数字をコマンドとして使用することになります．それぞれがどんな機能を持つのか探っていってください．

さて，次に，プログラムの起動方法です．リスト2で，[F1][5]とすると，タイトル表示のあと，データをテープから読み込んでスタートします(リモートを接続しているとき；接続していないときは，"手"でレコーダを操作してください)．ゲームを進めていき，Tのコマンド・ルームのコンソール(キャラクタ"M")を発見したら[F1][9]としてください．リスト3(セクション2)を読み込みます(リモートについ・

表1　コマンド表

コマンド	意　　味
1	Open
3	Read
4	Turn Left
5	Take
6	Turn Right
8	Forward

図　画面表示

```
＝＝○　＝＝：N：?
    ↑         ↑
正面の様子(表2参照)方角
```

表2　登場キャラクタ

キャラクタ	意　　味
—(SPC)	通路
＝	壁
0	ドア
O	戸棚
Q	金庫
H	階段
M	コンソール
F(またはP)	鍵
#	書類
*	防毒マスク
?	何もなし

表3　アクション・シーン詳細

	タイトル	内容・表示
セクション1	レーザービーム	地表をなめるレーザービームをかわして進む [↑—###—M] 表示 ↑：端まででくるとクリア　↑：レーザー　↑：You [X]：左へ2コマ [Y]：左へ1コマ
	銃撃戦	一種のモグラたたき的なゲーム(端はつながっているものとする) [<—：X：—>] 表示 ↑[X]　↑[Y]　↑[Z] 敵キャラクタが Xのとき的から右へずれたポイント Yのとき的から左へずれたポイント Zのとき的どおりのポイントを射つ つまり，[X]の位置にXが現われた場合には[Y]を，Yが現われた場合には[Z]を，Zが現われた場合には[X]を押します． ※図では[Z]をおせばよい
	落とし穴	うっかり落ちた落し穴からはいあがる [I—I———M—— <] 表示　任意のキーを交互にすばやくたたく ↑：ここまでくるとクリア　↑：You　↑：ここまで落ちると"FAULT!"
セクション2	解除機構への通路	神経ガスの充満する通路をかけぬける [M……I 30] 表示　任意のキーを交互にすばやくたたく ↑：You　↑：ここまで走るとOK　↑：タイマー(0になると"DIED！")
	爆破解除	爆破ロックを解除する [<——M——+————>] 表示 ↑：You　↑：爆破ロック [X]：左へ0～4コマ [Z]：右へ0～4コマ [Y]："M"と"+"を重ねて押す⇒解除

PiO PiO

▶こんどPC-8001MKIISRを買いました．ゲームができたら投稿したいと思います．ところで，ハヤカワの「魔術師の帝国」は面白いです．読んでいない人は目を通してみてください．小説にしろ，ゲームにしろ，大切なのは基本的にしっかりしたストーリーをどれだけ生かすかってことだと思いました．
(Kicha♡)

RUN　DEG
==0==:E:?

ては前記と同様). また, ゲームを途中で中断したいときは, 入力要求がでた時点でスイッチを切り, F1 0 で再スタートします(セクション1のみ).

ちょっと一言

このゲームではすべての暗号を入手するまでの過程に大きな苦労を必要とします. こまめなマッピング, これしかありません！

最後に

ゾンビーハンターシリーズ第1弾より1年以上の年月が過ぎ去りました. 私はこの間暗い浪人生活を送りながら, シリーズ2・3・4を作成しましたが, すべて駄作に終わり, PiOでは見事に"没"でした. しかし, 今春, 無事浪人生活にピリオドを打ち, 完成したのがこの完結編です. ぜひ楽しんでやってください.

"FX-702Pは永遠に不滅です！"

◘参考文献

1)鈴木利明："オリンピック・ゲーム", PiO, '84年10月号

2)村山　浩："入社試験", PiO, '84年11月号

PiO

リスト1　ゾンビーハンターEX　BASICリスト

```
1 WAIT 0:PRT "DATA MAKING NOW"
10 A0=.027101:A1=1.0271E-4:A2=1.0001E-4
11 A3=3.7001E-4:A4=.0101:A5=.010001027
12 A6=.000371:A7=1.00021E-4:A8=1.0001E-4
13 A9=.04:B0=.010271:B1=.010001
14 B2=2.1101E-4:B3=.43710001:B4=.010001
15 B5=.010001:B6=.010001:B7=1.01E-4
16 B8=1.0001E-4:B9=.710000044:C0=.100001037
17 C1=.01000001:C2=1.01E-6:C3=.02710001
18 C4=.01010275:C5=.010601027:C6=.60010371
19 C7=.0101:C8=.30010371:C9=.0101
20 D0=.900271037:D1=.02710001:D2=.0200027
21 D3=.010102:D4=.537001:D5=.210371
22 D6=.023101:D7=.01000231:D8=.022001
23 D9=.01000221:E0=.010004:E1=1E-6
24 E2=1.0001E-4:E3=.01:E4=.710451
25 E5=.700001046:E6=.01000001:E7=1.0371E-4
26 E8=1E-8:E9=.01000005:A$=" ":C=0:G=0
27 $="ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ,?"
28 D=5:H=12:J=9:M=28:W=12:X=1:Z=13:GSB 40:B$=O$
29 D=1:H=27:J=19:M=1:W=2:X=1:Z=3:GSB 40:N$=O$
30 D=8:H=20:J=8:M=1:W=14:X=9:Z=29:GSB 40
31 E$="CANNOT!":F$="TOOK IT":K$="=OOQHM"
32 L$="ESWN":Q$="FAULT !":S$="SUCCESS"
33 V$="NO!CONT":Y$="DIED !":$=L$+B$+N$+O$
34 D=1E7:H=5:J=0:M=75:W=169387245:X=0:Z=4
35 B$="":N$="":O$="":PRT "OK !":END
40 O$=MID(D,1)+MID(H,1)+MID(J,1)+MID(M,1)
41 O$=O$+MID(W,1)+MID(X,1)+MID(Z,1):RET
```

リスト2　ゾンビーハンターEX　BASICリスト

```
P0: 654 STEPS
1 WAIT 99
2 PRT "=="+A$+"==:";MID(Z,1);":";
3 INP B:GOTO B*4
4 I=INT (FRAC (A(X)*10↑(2*Z))*10)+1
5 IF INT (FRAC (D/10↑I)*10)=0;PRT E$:GOTO 1
6 G=1:IF A$="0";A$=" ":GOTO 1
7 IF C=0;A$="?":GOTO 1
8 IF C≤6;A$="F":GOTO 1
9 IF C=7;A$="#":GOTO 1
10 IF C=8;A$="*":GOTO 1
11 A$="P":GOTO 1
12 IF C≠7;PRT E$:GOTO 1
13 PRT "<";MID(H,7);">"
14 H=H+7:GSB 70:GOTO 1
16 Z=Z-1:IF Z<1;Z=Z+4
17 GSB 60:GOTO 1
20 IF C≠0;IF C≠7;IF G=1 THEN 22
21 PRT E$:GOTO 1
22 D=D+10↑C:GSB 70:PRT F$:GOTO 1
24 Z=Z+1:IF Z>4;Z=Z-4
25 GSB 60:GOTO 1
32 IF A$≠" " THEN 38
33 GOTO 33+Z
34 X=X+1:GOTO 41
35 X=X-5:GOTO 41
36 X=X-1:GOTO 41
37 X=X+5:GOTO 41
38 IF A$≠"H";PRT E$:GOTO 1
39 IF X≤24;X=X+25:GOTO 41
40 X=X-25
41 J=J+1:GSB 60
42 IF INT A(X)≠0;GSB #INT A(X):A(X)=FRAC A(X)
43 IF J>M;PRT Y$:END
50 GOTO 1
60 $=K$+MID(5):C=INT (FRAC A(X)*10):G=0
61 A$=MID(INT (FRAC (A(X)*10↑(2*Z-1))*10)+1,1)
62 $=L$+MID(8):RET

70 A(X)=INT A(X)+FRAC (A(X)*10)/10:A$="?":G=0:C=0:RET

P1: 234 STEPS
1 WAIT 99:$="#  ## #  "+MID(5):P=10
2 PRT CSR 0;" ↑";MID(1,9);":";CSR P;"M";
3 FOR U=1 TO 20:NEXT U:O$=KEY:IF O$="X";P=P-2
4 IF O$="Y";P=P-1
5 IF P≤1;PRT :PRT S$:GOTO 11
6 N$=" ":IF RAN#<.5;N$="#"
7 IF MID(1,2)="##";N$=" "
8 $=N$+MID(1,8)+MID(10)
9 IF MID(P-1,1)="#";J=J+1:PRT :PRT Q$:GOTO 11
10 GOTO 2
11 $=L$+MID(10):RET

P2: 149 STEPS
1 WAIT 99:$="XYZXYZ"+MID(5)
2 FOR R=1 TO 6:PRT CSR 0;" < : : >";
3 T=1+INT (RAN#*3):P=1+INT (RAN#*3)
4 PRT CSR 2*P;MID(T,1);:FOR U=1 TO 60:NEXT U:N$=KEY
5 IF N$≠MID(T+P,1);J=J+1:PRT :PRT Q$:R=6
6 NEXT R
7 $=L$+MID(7):RET

P3: 112 STEPS
1 WAIT 99:P=5
2 PRT CSR 0;"I I    <";CSR P;"M";:N$=KEY
3 O$=KEY:IF N$≠O$;P=P-1:GOTO 5
4 P=P+1:IF P≥9;PRT :PRT Q$:J=J+1:RET
5 IF P≤1;PRT :PRT S$:RET
6 GOTO 2

P5: 107 STEPS
1 WAIT 99:PRT "ZOMBIE HUNTER EX","  THE LAST..."
2 GET $,A,E9
```


▶この前初めてコミケに行った. 大体どんなものかはわかってたけどあの混雑ぶりは予想外だった(会場が狭かったせいもあるが), 同じ所をくるくる人ゴミにもまれて何回も回ったので, 顔を覚えられてしまってその前に行くたびに呼び止められてしまった. そのあと北斗の拳の映画を見ることになった(友達が急に言い出した)ので, その日は昼食ぬきだった(時間ではなく予算がなかったので). アニメ一色の一日だった.　P.S. TATSUSHI・Hさんこれ読んでますかーっ！ぼくも「レイズナー」毎週見てるよ.

リスト2　ゾンビーハンターEX　BASICリスト

```
  3 FOR U=1 TO 3:FO
    R R=1 TO 9:T=IN
    T (RAN#*49)+1
  4 A(T)=U+FRAC A(T
    ):NEXT R:NEXT U
  5 GOTO #0
P9: 24 STEPS
  1 IF A$="M";LOAD
    #0
  2 PRT Y$:GOTO #0
```

リスト3　ゾンビーハンターEX　BASICリスト

```
  1 WAIT 99:PRT "(C
    OMPUTER)":C=0:I
    =0
  2 INP "WHAT",B:IF
    C≠0 THEN INT (
    FRAC (W/10↑B)*1
    0)+3
  3 GOTO SGN (B-8.1
    )+3
  4 PRT "ON":C=1:GO
    TO 2
  5 I=B:PRT "PRO.NO
    ";I:GOTO 2
  6 PRT "BROKEN",Q$
    :END
  7 GOTO 5
  8 GOTO 5
  9 PRT "OFF":C=0:I
    =0:GOTO 2
 10 GOTO 5
 11 GOTO 5
 12 IF I=0;PRT E$:G
    OTO 2
 13 GOTO I+13
 14 PRT "BOMB ON",Y
    $:END
 15 PRT "NO USE":GO
    TO 2
 16 GOTO 21
 17 PRT "DEF.CYSTEM
    ON",Y$:END
 18 PRT "SECRET",E$
    :GOTO 2
 21 INP "KEY CODE 7
    *3",B$,N$,O$
 22 IF MID(5)≠B$+N$
    +O$;PRT Q$:END
 23 PRT "GO!":J=30:
    P=0:G=INT (FRAC
     (D/1E9)*10)
 24 PRT CSR 0;" ...
    .I";J;CSR P;"M"
    ;:N$=KEY
 25 O$=KEY:IF N$≠O$
    ;P=P+1:IF P≥5 T
    HEN 28
 26 J=J-2+G:IF J≤0;
    PRT Y$:END
 27 GOTO 24
 28 P=INT (RAN#*11)
    +1
 29 PRT CSR 0;"(
      +      )";J;CS
    R P;"M";
 30 FOR U=1 TO 50:N
    EXT U:N$=KEY:IF
     N$="Y";IF P=6
    THEN 35
 31 IF N$="X";P=P-I
    NT (RAN#*5):IF
    P<1;P=1
 32 IF N$="Z";P=P+I
    NT (RAN#*5):IF
    P>11;P=11
 33 J=J-2+G:IF J≤0;
    PRT Y$:END
 34 GOTO 29
 35 IF INT (D/1E9)=
    0;PRT E$,Q$:END

 36 PRT :PRT S$,"TH
    E END":END
```

PiO BOX

MZ-700/1500で複数キー判断を！

●Syame

MZ-700/1500のBASICのプログラム中でも，2つ以上のキーを同時判断できるようにするマシン語サブルーチン($C000～$C00F)です．

$C000をコールすると$C00Fにキーデータがかえってきます．キーデータは，カーソル·キーのどのキーを押すかによって違います．

OUT ($E3)，Aというのは，$D000～$FFFFをV-RAM，KEY，TIMERにし，OUT($E0)，Aは元の状態に戻す働きをしています．

サンプル·プログラムの使用方法を説明します．

カーソル·キーで，人形(🚶)を8方向に移動できます．60～110行がマシン語の書き込みで，130～200行がマシン語サブルーチンのデータです．アセンブル·リストもいれておきましたので，参考になればさいわいです．

◘参考文献

"MZ-700　オーナーズ·マニュアル"，シャープ

MZ-700/1500 複数キー判断を！ BASICプログラム

```
10 '******************************
20 '*                            *
30 '* KEY SAMPLE FOR MZ-700/1500 *
40 '*                            *
50 '******************************
60 LIMIT $BFFF
70 FOR I=1 TO 16
80 READ D$
90 D=VAL("$"+D$)
100 POKE $C000+I-1,D
110 NEXT I
120 '
130 DATA D3,E3    :'$C000 OUT  ($E3),A
140 DATA 3E,F7    :'      LD   A,$F7
150 DATA 32,00,E0:'       LD   ($E000),A
160 DATA 3A,01,E0:'       LD   A,($E001)
170 DATA 32,0F,C0:'       LD   ($C00F),A
180 DATA C9       :'      RET
190 DATA 00       :'      NOP
200 DATA 00       :'$C00F NOP
210 '
220 USR($C000):P=PEEK($C00F)
230 P1=INT(P/16):P2=INT(P-P1*16)
240 P2=INT(P-P1*16)
250 XX=(P2=$B)-(P2=$7)
260 YY=(P1=$D)-(P1=$E)
270 CURSOR X,Y:PRINT " ";
280 X=X+XX:Y=Y+YY
290 CURSOR X,Y:PRINT CHR$($63);
300 XX=0:YY=0:GOTO 220
```

7月号 P.155 クイズPiOなGirls"の答え

最近"PiOなイラスト"の扱いが冷たいと思うのは気のせいでしょうか？ また，カセットレーベルなんかもやってほしいです。

QUIZ PiOな Girls の答え

1. みなみりょうこさん（"ほ，てんらんど"vol.1）
2. Nakkyさん（"PiO"6月号）
3. TOMOKOさん（"どろういんぐCLUB"vol.1）
4. 菓子子さん（"PiO"8月号）
5. 峰ゆきよさん（"PiO"5月号）
6. 間上らぼさん（"PiO"6月号）
7. 順子さん（"PiO"10月号）
8. ルンナさん（"PiO"7月号）
9. 琅村早央さん（"PiO"5月号）
10. YUKIKO（"PiO"9月号）

できたかナ？

Pionfan　YUKIKO♥NAO

京都市
YUKIKO

(なんとか2年に進級できたプロッタプリンタあ)

昆虫採集

7月号のごめんなさい NPN

p.165

NPNで紹介したツクダオリジナル製"ウォーターマシンガン ウージー"の問い合わせ先電話番号が間違っていました．正しくは(03)871-3181です．

以上，お詫びして訂正いたします．

PC-1245/51/55
マシン語

C350

■近　成人

480円を手渡すや否や，本屋の親父の手からPiOをひったくり，急いで自転車にまたがって家までとばす．はやる気持ちをおさえてプレイヤーのダストカバーをはずし，緑色した円盤をのせてSTART.「ピーゴロゴロゴロ….」そして数秒後，"ERROR 8".よく見てみると溝に一筋の法線が生々しく走っているのであった．ショエーッ!

■プログラム・インフォメーション

言語	マシン語4本	C000〜C3FF C400〜C60F C610〜C69F C000〜C3FF
面白さ 動き・操作性 サウンド	! ! ! → → → → ♪ ♪	
編集部評	少し私には難しかったようですが，スピードもあるし，コンストラクション・セットもあって，よくできています．(T²)	

How to input

適当なモニタを使用するのがよいでしょう．リスト1，リスト2，リスト3を入力し，それぞれのリストの先頭番地から最終番地までをCSAVEします．リスト4については後述します．

How to play

リスト1，2，3が入力されていれば，CALL &C350とします．内容はC350を操って，レジデンス内にいるマスキュラクリーチャーをつぶしていくものですが，マスキュラクリーチャーに真っ向から向かっていったのではいとも簡単にやられてしまいますので，トラップを設置してひっかかったところを，その上を通過することによりつぶすものとします．

Attention

❶レジデンスは幅16の7階建てで，各階に行くためのハシゴのほかに一対のマジック・ドアが備えてあります．

❷レジデンスの壁はマスキュラクリーチャーセンサーになっているので，上の階や，下の階にいるときには↑や↓でその位置を知ることができますが，上下階で同じ位置にいるときはどちらか一方しかつきません．

❸マスキュラクリーチャーは2匹以上重なって移動したり，↑や↓にかくれて移動するなどの戦法を用いることがあります．

❹C350は[4]で左，[*]で右，[9]でハシゴを登り，[・]で降ります．また，[DEF]でトラップを自分のいる所に設置できますが，ハシゴのあるところには無理です．

❺トラップは一度に4個まで設置できますが，一定時間で消滅します．また，時間がたっても効果に変化はありません．

❻ある程度つぶすと，次のレジデンスへ行くことになります．また，9つのレジデンスをまわると最初に戻ります．

❼マスキュラクリーチャーは最初4匹いますが，PHASE20以降は6匹になります．

❽用があるときは[ENTER]で停止できますが，8分以上停止したままだと試合放棄とみなされます．再開は任意のキーです．また，PHASEかMANを表示しているときに[BRK]を押し続けると終ります．

図1　キャラクター覧表

(図)	C350： こちらで操作するプレイヤー．トラップを仕掛けてマスキュラクリーチャーをつぶす．	(図)	登りハシゴ： ここから上の階へのみ行くことができる．
(図)		(図)	両ハシゴ： ここから上へも下へも行くことができる
(図)	マスキュラクリーチャー： レジデンスにはびこる筋肉生物．	(図)	降りハシゴ： ここから下の階へのみ行くことができる．
(図)	マジック・ドア： 片方のドアから入るともう一方から出ることができる．C350のみ使用可．	(図)	マスキュラクリーチャーセンサー： すぐ上又は下の階にマスキュラクリーチャーがいるときにその存在を示す．
(図)	トラップ： マスキュラクリーチャーを定時間まひさせることができる．	(図)	

Explanation of the construction kit

まず，リスト1が入力されていることを確かめてください．次にリスト4を入力します．それから，POKE&C0F1，&79，&C2，&E1としてCSAVEM&C000，&C3FFとし，これをリスト5とします．つまり，ゲームをするときはリスト1，2，3を，コンストラクション・キットを使用するときはリスト5，2，3を使うわけです．

コンストラクション・キットはCALL &C350で起動します．すると，パターンを聞いてくるので[1]〜[9]の数を押します．

C350の移動はゲームとまったく同じですが，[DEF]を押すことにより，その上の階に行くためのハシゴの設置，解除ができます．また，[A]，[B]でそれぞれマジック・ドアを自分のいる所に持ってくることができます．[ENTER]でパターン表示に戻り，その後[BRK]で終わります．さらに，CSAVEM&C610，&C69Fとすれば新たなリスト3を作成することができますが，そうしないでも，リスト1を入力すればゲームができます．要するに，リスト3がパタ

図2　パターン例

▶5月号，p.116のLUCKIESさん，よく書いてくれた! まったく，その通りですね．隠れキャラを出して，得点がどうだとか，1秒間に弾をん発うてるとか，そんなことがどうしたってんでしょうねぇ．はっきりいって，私は，ファミリーコンピュータ(ファミコンなどと，略したくはない．最近はなんでも略せばいいと思われがちだ!)の特集をやってる雑誌を見ると，むしょうに頭にきますよ．このように，ゲームの本質を忘れられたものには，「コンピュータ」などと，名のってほしくありませんね．むろん，

ーンデータなのでこれを変えれば違ったレジデンスでゲームができるというわけです.

Postscript

僕は不定期購読者(不謹慎かなァ)なので今まで1245用のプログラムがソノシートになったことがあるかどうか知りませんが,実際,冒頭のようなことがあったら恐しいですね.

話はがらんと変わりますが,実は8か月前に1245のRAM増設をしようとしてぶっ壊してしまったのですが,先日,半田ゴテとテスタをふりまわしてガリガリやっていたところ奇跡的になおってしまいました.やはり,フラット・パッケージのせまい足に半田づけをするのは無謀なことなのでやめた方がいいと思います.

最後に,コンストラクション・キットを使って素敵なパターンを作った人は(図2)のようにしてPiOパーツで発表してください.

まったく余談ですが,東工大の化学の選択問題は異常にイヤラシイと思います.意見のある方,お待ち申し上げております.

PiO

リスト1 C350 マシン語リストI

```
C000 FFFF10C761575874:59
C008 9003C7F1F104000F:4F
C010 A0181160881A0260:2D
C018 F1F1020534000204:23
C020 04048D188F628038:56
C028 2C8E5989C7280B8D:23
C030 597420300208DB2C:2E
C038 1C42C7280B8D5974:B2
C040 20300209DB2C0E75:E5
C048 02C728098D597420:74
C050 30020ADB2F361183:10
C058 5789C7280A118257:C3
C060 7420300206DB1185:3D
C068 5789C7280A118457:C5
C070 7420300206DB0272:1B
C078 F1F1020334040404:27
C080 8D188F6280380F8E:EB
C088 5989C728098D5974:34
C090 20300207DB2F1911:8D
C098 6057742030118657:69
C0A0 DB78C40C022434F1:6E
C0A8 0B2F03FF4478C5C0:7D
C0B0 881A6749280FC878:C9
C0B8 C446670138626703:76
C0C0 385E2CC467442810:69
C0C8 49118602055278C4:75
C0D0 46670438B32C4967:78

C0D8 4A280BC978C44667:2F
C0E0 02383D2D26673728:90
C0E8 094811860204522D:6D
C0F0 22670A289378C446:D0
C0F8 6700288C78C4683A:F9
C100 87027403C7F1F102:AB
C108 0334040404D68028:C1
C110 0B050578C5CA8819:BD
C118 5B2C6D2F122C6911:DB
C120 60881B0221FFB1F1:C7
C128 0BF10BF1E010C760:0F
C130 881A026003C7F1F1:B0
C138 0002020534040404:49
C140 8D18D68038168D59:2F
C148 88C728108E5989C7:BE
C150 280A5BD60F7CC256:06
C158 79C2E12F1F118257:54
C160 88C7280E11835789:F9
C168 C728071184881A2C:59
C170 1311845788C72810:86
C178 11855789C7280911:7F
C180 82881A1160881B02:3A
C188 60000203C7F1F102:10
C190 05340404048D18D6:C0
C198 803896D60F289688:79
C1A0 130D0A8F59D25864:A0
C1A8 033478C4A7FACF78:5B

C1B0 C446FACF6704280F:75
C1B8 5B030483455978C4:BF
C1C0 A778C4A72C356700:52
C1C8 28045B2C2E670128:71
C1D0 135B6700280A78C4:43
C1D8 8F640265012C1C02:A5
C1E0 022C186702280A5B:3C
C1E8 6702391502002C0B:F0
C1F0 5B6601391E78C48F:E4
C1F8 64028F609F58D15A:77
C200 478D13080A10C760:30
C208 881A8D5988C72808:07
C210 8E5989C77EC2E088:DF
C218 130D0AF1C778C468:86
C220 2A0904040200528F:1E
C228 611FF1D204058D19:F2
C230 2F9F2C068F71012D:2E
C238 0C027403C7F1F102:30
C240 0534040424668038:83
C248 0943678028030200:60
C250 522F1079C0020228:F6
C258 34125F6130DF5B34:A4
C260 342F0160CFDF5B34:01
C268 342F012F11000202:A8
C270 50BA0C78C48F640F:54
C278 88C7390804055278:63

C280 C48F67072B0689C7:42
C288 390A045211815743:C5
C290 380E5278C48F6440:07
C298 65A5045279C00202:9D
C2A0 00BB71012B0B4D4D:FD
C2A8 4D78C50010C540A4:43
C2B0 00071878C5704D4D:66
C2B8 78C48F67332B0674:0A
C2C0 313400020210BA0C:3F
C2C8 78C51778400C0231:4B
C2D0 FFB1F10BF1E0F10B:79
C2D8 2F1778C50779C366:2C
C2E0 223410C788574258:A6
C2E8 03C6F1E910C76157:32
C2F0 D15A1160D6083802:B4
C2F8 4284445B6751280E:53
C300 60F0610B8211601A:C9
C308 04821B2C39675228:E7
C310 0760F0610D2D1267:6B
C318 0A28231161576706:8B
C320 3821116057640734:C0
C328 0200D0D22F02DA05:B4
C330 2483C63805DA452C:F5
C338 0244532C0967007E:B3
C340 C35079C39578C5CD:EE
C348 2D070CFF442B034D:FE

C350 F1E000020200B81E:AB
C358 009F10C76002001F:F7
C360 0211A0000F1E10C3:B3
C368 AA0009A01878400C:2F
C370 FF444EFF2B056707:2E
C378 7EC40267413B0E67:9C
C380 4A2B12A934DB78C5:7C
C388 075B10C788754152:C9
C390 118602045210C700:C6
C398 020078C5A3028203:69
C3A0 C7F1F50304FFB679:E2
C3A8 C002605164645562:F2
C3B0 5E1D154E6B08284B:C4
C3B8 78C51778C50710C7:6F
C3C0 60D4001161D40002:7C
C3C8 6203C7F1F5118757:01
C3D0 672002033A037402:3F
C3D8 34BBDB020F260206:09
C3E0 2602A0262F0A1174:AC
C3E8 000B02001F78C5A4:0D
C3F0 028203C7F1F50304:3B
C3F8 FFB6118602045279:1D
```

リスト2 C350 マシン語リストII

```
C400 C002004F020010C7:EA
C408 B01F3700020008F8:03
C410 F1F5022088DB020B:78
C418 3478C42FFFB62F06:89
C420 027C86DB02033478:90
C428 C42FFEF42F063702:53
C430 D903C5F1F1885930:94
C438 5903000005841441:3A
C440 2904030548378863:9F
C448 102A1B8963082A16:89
C450 029003C7F1F18959:20
C458 58DA885983475903:39
C460 0084142437020437:30
C468 027203C7F1F10203:25

C470 3400020404048A18:E4
C478 D68038108A5988C7:D0
C480 280A8B5989C72804:92
C488 5BD0372F19D13784:36
C490 10F8B01B24DA8502:58
C498 40DB10F8B2578344:F3
C4A0 DA5211B0841B3767:2A
C4A8 002802C867012802:84
C4B0 4967022802C96703:0F
C4B8 28024837029003C7:05
C4C0 F1F1FACF02A0F1F1:2F
C4C8 F19510C788577401:B1
C4D0 58C3F1F1020B3404:42
C4D8 020734575ADA3A11:13

C4E0 FACF04FACFD502F1:5E
C4E8 9504F195D5012C0B:2C
C4F0 FACF04FACFF19504:20
C4F8 F195DA2F202F2737:3C
C500 024D0017A01E3702:5D
C508 1C3478400C5B3434:D7
C510 4EFF2F032F063778:63
C518 C50010C56A0005A2:AB
C520 180328B878C52CB9:1D
C528 78C52CBA59345878:80
C530 C5335B640F744034:AE
C538 8359305BDBC23700:3B
C540 5762555164111414:FC
C548 5F581B575F541114:01

C550 371157515D55115F:12
C558 6655621114141137:9E
C560 60585163551D5D51:8C
C568 5E1D63535F62551D:64
C570 021078C50E02AA03:0C
C578 C5F1F1020A342480:8B
C580 DB24340203342C03:9B
C588 4E0F125F6110DF10:2E
C590 40001F4E1560EFDF:F0
C598 1F2F122F192F2002:F9
C5A0 282D991190006F1F:1D
C5A8 2DED2E791F20221E:40
C5B0 271B2E30271B3615:2D
C5B8 2E304D1043123A50:9A

C5C0 67002803FD0D10C7:73
C5C8 60378A6190023134:79
C5D0 FFB14E182F03F1E0:19
C5D8 3700000000007C28:DB
C5E0 28287C1F0A0A0A1F:28
C5E8 7F2A2A2A7F48241A:02
C5F0 760909761A24487F:03
C5F8 6979797F63412241:E1
C600 635D7E2E7E5D103C:93
C608 7C3C10041E1F1E04:2B
```

リスト3 C350 マシン語リストIII

```
C610 FFFE7FFE7FFFFFFE:F5
C618 7FFE7FFF00000F06:10
C620 F7FEF7F7FF77DF7F:B7
C628 DFFEFF7E0001000б:61

C630 F7EFF7FE7FFE7FFE:D5
C638 F7FEF7EF03030C03:F0
C640 FEFBDEFFDFF7FEF7:A1
C648 7EF77EFE00000F01:01

C650 7DEF7FEFF7FEF7EF:B5
C658 7FFE77DF03040C04:EA
C660 FFFEFFFEFFFEFFFE:F4
C668 FFFEFFFE07020704:0E

C670 7FBEFBBE7FBF7FBE:71
C678 FBFEFBEF05030C04:FB
C680 7F777777F7FEFFDF:B7
C688 7F7EF7FE06030E03:0C

C690 DFEFDFBFFFBEFFBE:E6
C698 F7FFF7FB00030906:FA
```

リスト4 C350 マシン語リストVI

```
C000 FFFF10C761575874:59
C008 9003C7F1F104000F:4F
C010 A0181160881A0260:2D
C018 F1F1020534000204:23
C020 04048D188F628038:56
C028 2C8E5989C7280B8D:23
C030 597420300208DB2C:2E
C038 1C42C7280B8D5974:B2
C040 20300209DB2C0E75:E5
C048 02C728098D597420:74
C050 30020ADB2F361183:10
C058 5789C7280A118257:C3
C060 7420300206DB1185:3D
C068 5789C7280A118457:C5
C070 7420300206DB0272:1B
C078 F1F1020334040404:27
C080 8D188F6280380F8E:EB
C088 5989C728098D5974:34
C090 20300207DB2F1911:8D
C098 6057742030118657:69
C0A0 DB78C40C022434F1:6E
C0A8 0B2F03FF4478C5C0:7D
C0B0 881A6749280FC878:C9
C0B8 C446670138626703:76
C0C0 385E2CC467442810:69
C0C8 49118602055278C4:75

C0D0 46670438B32C4967:78
C0D8 4A280BC978C44667:2F
C0E0 02383D2D26673728:90
C0E8 094811860204522D:6D
C0F0 22670A289378C446:D0
C0F8 6700288C78C4683A:F9
C100 87027403C7F1F102:AB
C108 0334040404D68028:C1
C110 0B050578C5CA8819:BD
C118 5B2C6D2F122C6911:DB
C120 60881B0221FFB1F1:C7
C128 0BF10BF1E010C760:0F
C130 881A026003C7F1F1:B0
C138 0002020534040404:49
C140 8D18D68038168D59:2F
C148 88C728108E5989C7:BE
C150 280A5BD60F7CC256:06
C158 79C2E12F1F118257:54
C160 88C7280E11835789:F9
C168 C728071184881A2C:59
C170 1311845788C72810:86
C178 11855789C7280911:7F
C180 82881A1160881B02:3A
C188 60000203C7F1F102:10
C190 05340404048D18D6:C0
C198 803896D60F289688:79

C1A0 130D0A8F59D25864:A0
C1A8 033478C4A7FACF78:5B
C1B0 C446FACF6704280F:75
C1B8 5B030483455978C4:BF
C1C0 A778C4A72C356700:52
C1C8 28045B2C2E670128:71
C1D0 135B6700280A78C4:43
C1D8 8F640265012C1C02:A5
C1E0 022C186702280A5B:3C
C1E8 6702391502002C0B:F0
C1F0 5B6601391E78C48F:E4
C1F8 64028F609F58D15A:77
C200 478D13080A10C760:30
C208 881A8D5988C72808:07
C210 8E5989C77EC2E088:DF
C218 130D0AF1C778C468:86
C220 2A0904040200528F:1E
C228 611FF1D204058D19:F2
C230 2F9F2C068F71012D:2E
C238 0C027403C7F1F102:30
C240 0534040424668038:83
C248 0943678028030200:60
C250 522F1079C0020228:F6
C258 34125F6130DF5B34:A4
C260 342F0160CFDF5B34:01
C268 342F012F11000202:A8

C270 50BA0C78C48F640F:54
C278 88C7390804055278:63
C280 C48F67072B0689C7:42
C288 390A045211815743:C5
C290 380E5278C48F6440:07
C298 65A5045279C00202:9D
C2A0 00BB71012B0B4D4D:FD
C2A8 4D78C50010C540A4:43
C2B0 00071878C5704D4D:66
C2B8 78C48F67332B0674:0A
C2C0 313400020210BA0C:3F
C2C8 78C51778400C0231:4B
C2D0 FFB1F10BF1E0F10B:79
C2D8 2F1778C50779C366:2C
C2E0 5B0200340221FFB1:64
C2E8 4D5B34342F0160CF:6F
C2F0 DF5B34342F015B42:6F
C2F8 2B1678C50010C548:9B
C300 0007A418022878C5:2A
C308 0910C78057DA0000:91
C310 0201830DDA527CC3:FE
C318 8478C50010C55000:E6
C320 0FA01878400C02FF:8C
C328 34125F6130DF5B34:A4
C330 342F0160CFDF5B34:01
C338 342F012F13022878:48

C340 C50978C50078C517:5F
C348 78400CFF442B034D:82
C350 F1E000020200B81E:AB
C358 009F10C76002001F:F7
C360 020710C7805210C7:89
C368 81020C5210C78757:96
C370 DA00008302010CDA:46
C378 5210C78857740D67:F0
C380 092B055278C50010:D8
C388 C5600005A41810C7:BD
C390 8757032A78C52D78:ED
C398 C5076B08286478C5:08
C3A0 0010C5660003A518:FB
C3A8 10C7805703A978C5:97
C3B0 2D78C5076B08284B:57
C3B8 78C51778C50710C7:6F
C3C0 60D4001161D40002:7C
C3C8 6203C7F1F5118757:01
C3D0 672002033A037402:3F
C3D8 34BBDB020F260206:09
C3E0 2602A0262F0A1174:AC
C3E8 000B02001F78C5A3:0C
C3F0 028203C7F1F50304:3B
C3F8 FFB6118602045279:1D
```

反論待つ!!最後に編集部のJさんに一言「最近1人で浮いてますよ」 (篠崎昌弘)

★みなさんもJが浮かれすぎていると思ったら,どんどんPiOPiOにそう書いてきてください.P なんで〜.どうして〜.Jは浮いてないもん.(J)

PC-1251/55

BASIC+マシン語

たんこぶ

(TANK COMBAT)

■まさおくん

ほぼ5か月ぶりにポケコンを手にし，ごちゃごちゃといじくりまわしているうちに上下スクロール・ルーチンができてしまったので感動のあまりそれを使ってゲームを作ろうということになり，できてしまったのがこのゲーム．「たんこぶ」というのはこのゲームの正式名称"TANK COMBAT"の略称であります．

■プログラム・インフォメーション

言語	BASIC マシン語 BE00～C5C9
面白さ	！！！！！
動き・操作性	→→→→
サウンド	♪♪♪♪♪
編集部評	ゲームプレイ中ずっと音が出るのがすばらしい．ゲーム自体も大変面白かった． (T²)

入力方法

まず，リスト1のBASIC部を打ち込みます．これははっきり言ってCALL文さえあればあとは何でもよいので各自好きなようにアレンジするとよいでしょう(ハイ・スコアだけでなく上位何名か記憶するとか…)．BASIC部だけで1486バイトまで入れられます．ただし，配列変数は使ってはいけません．

さて，リスト2のマシン語部はくれぐれも間違いのないよう．C400～C4EFはワーク・エリアであり，初期化されるので打ち込む必要なし．打ち込んだらセーブして，あとは遊ぶだけと相成りました．

遊技方法

毎度お馴みのDEF Aでスタート．これまたお馴みの2 4 6 8で上下左右に移動，ENTERで弾を発射します．フィールドは図のようになっておりそのうち照準を中心にたて7ドットが画面表示されるわけです．距離は表示されませんが上下にスクロールすると画面左右の■の所に8ドット進むごとに白線が流れるのでそれを目安にします．

砲弾は発射から着弾まで時間遅れがあり，それは目標が遠くなるほど長くなります．また，その間はキー入力がきかなくなります．でもって向こうから攻めてくる10台の戦車をやっつけるわけで全滅させればよし，一番手前まで攻められたらだめということです．

着弾したときに照準の十字のどこか一ヶ所でも戦車に重なっていればその戦車は爆発するので，うまいことねらえば2台同時にやっつけることもできます．えー，説明が順序だっていなくてわかりにくいかもしれませんが，以上のことを一言でいうならば，「ゼビウスの爆弾だけゲーム」のようなものです．

砲弾は5基，クリアすると敵のスタート地点が近くなったり，動きが速くなったりします．

図　ゲーム・エリアの概略

仮想 V-RAM 3×8ドット
256ドット
斜線部分が画面表示される．
50ドット

プログラムについて

スコア表示とハイスコアの判定以外はすべてマシン語なのですが，内部ROMルーチンを使用している関係上，ダイレクト・モードでコールするとERROR 1になってしまうので必ずCALL文だけはBASICプログラムで書く必要があります．

表　アドレス・マップ

アドレス	内容
BE00～	初期化1
BE0E～	タイトル表示
BE39～	テーマソング
BE6E～	初期化2
BE81～	残数表示
BEA2～	初期化3
BF1A	メイン・ルーチンをコール
BF1D～	やられたときの処理
BF56～	CLEAR時の処理
BF8D～	音楽サブルーチン
BFB0～	タイトル・データ
BFC5～	残数表示データ
BFDA～	音楽2データ
BFF0～	音楽3データ
C000～	メイン・ルーチン
C000～	画面表示
C08B～	キー入力処理
C17F～	照準表示
C190～	移動(敵戦車)
C20C～	各種判定
C280～	下スクロール・サブルーチン
C2B0～	上スクロール・サブルーチン
C2E0～	乱数サブルーチン
C2F0～	命中判定
C328～	命中後処理
C368～	BGM
C3C0～	命中音
C400～	ワーク・エリア
C4F0～	グラフィック・データ
C500～	BGMデータ
C520～	音楽1データ
C5C0～	パターン・データ

さて，今回はメイン・ルーチンが完成した時点でメモリがかなり余っていたので音楽に力を入れてしまいました．テーマソングは外国のTVドラマ「コンバット」のテーマ．やられたときの音楽は葬送行進曲を使用しましたが，10台クリアしたときのはまったくの創作です(といっても4音しかないが…)．それからゲーム中に流れるBGMは音出しで時間待ちをしているわけですが，注意してほしいのは，弾を発射して「ヒュルルル…」という音が鳴っている間もBGMは鳴り続けていることです．

だからどうしたと言われればそれまでですが，白状してしまうとこれも最初から考えてやったわけではなく，弾音を入れずに

DEG　LEFT 5

やってみたら発射から着弾まではキー入力をキャンセルしている関係上その間だけ速くなってしまったので弾音を入れて速さを合せたというだけの話なのでした．

先が続かなくなってしまったので話をそらします．アドレス・マップを示しておきますので参考にしてください．音楽サブルーチンはコールすると，(×＋1)を音長，(×＋2)を音階のデータとして音出しをして，戻るときには×が2だけ増えます．

音長データは音階によって変える必要がなく，変換テーブルもいらないので便利だと思います(ただし多少の誤差には目をつぶる)．

それから上下スクロール・ルーチンですが，C400〜C4BFの画面三段分の仮想V-RAMにおいてスクロールしたい番地を×に入れ，スクロールする幅(バイト数)－1をIに入れてコールします．

最後に

敵戦車のスタート時の隊型には，水平，左さがり，右さがり，V字型の4種類がありますが，レベルが上がってくると，水平，V字のものはほとんどクリアできなくなってしまいます．しかし，実はどんな隊型であろうと必ずクリアできる裏ワザがあるのです(実はバグ)．でもそれは秘密，教えたげません．

言い忘れましたが，"PUSH ANY KEY"を表示してオート・パワーオフしてしまったときと，ゲーム中BRKで中断したときは，DEF Zで始めてください．

参考文献

ポケコン・マシン語入門，工学社

PiO

リスト2 たんこぶ マシン語 リスト

```
BE00 10C4DC000302001F:D4
BE08 10C4CA02045202B0:A8
BE10 03BFF1F102B003C7:20
BE18 F1F502143424262F:A9
BE20 03020026F1AF02C0:8D
BE28 03C5F1F1021303F8:BA
BE30 F1F502093424262F:9E
BE38 03022003C5F1F102:D1
BE40 4C3478BF8D024003:89
BE48 F8F1F5023A340606:5A
BE50 57272F05113B5726:7B
BE58 023B03F8F1EE0602:1F
BE60 3A34070757262F05:2D
BE68 1100D4002F2B10C4:13
BE70 C402025211C502F0:E2
BE78 5211C75211C90208:60
BE80 5202C503BFF1F102:BF
BE88 B003C7F1F5021334:A9
BE90 24262F0310C4CA57:71
BE98 744126020026F1AF:A3
BEA0 FD0D02C003C4F1F5:79
BEA8 020026021D260200:6F
BEB0 262611C852110000:88
BEB8 BF1F11E000091F02:F9
BEC0 D003C4F1F578C2E0:97
BEC8 10C4C56700280957:88
BED0 11D000091F2C3467:D0
BED8 01280C0209345726:F1
BEE0 75052F042C256702:67
BEE8 280E02093457752D:6E
BEF0 2674052F042C1402:14
BEF8 04345726750A2F04:67
BF00 DA020434DA740A26:92
BF08 2F0410C4CB02FF52:25
BF10 B0600010C4DCB400:74
BF18 031878C00010C4DC:03
BF20 B400031911C3D6FF:79
BF28 382D02DA03BFF1F1:E5
BF30 020A3478BF8D4EFF:51
BF38 2F0610C4CA574352:BF
BF40 2BC002DC03C4F1F1:72
BF48 029A03C6F1F50203:50
BF50 3424262F033711C6:BE
BF58 D6FF38023702F003:3B
BF60 BFF1F102033478BF:11
BF68 8D4EFF2F0610C4C5:A8
BF70 5775405267702BD5:35
BF78 02F05211C7577510:F8
BF80 5211C4574252670A:83
BF88 3BE779BE0E24B1DB:17
BF90 B2600004125F6000:E7
BF98 6111DF6001DF5743:2B
BFA0 2B02577405B245B1:A5
BFA8 0200C52B18370000:41

BFB0 1111111111111111:88
BFB8 1164515E5B11535F:42
BFC0 5D52516400606563:8C
BFC8 5811515E69115B55:42
BFD0 691111115C555664:07
BFD8 1100202B182B082B:D2
BFE0 202B182308251825:F0
BFE8 082B182B082D402B:16
BFF0 08190813080C480F:A7
BFF8 0000000000000000:00
C000 10C4C0D607281800:B1
C008 0402EF10C4001F11:F9
C010 371F11401F11771F:6D
C018 11801F11B71F0240:D9
C020 03C4F1F1020003F8:A6
C028 F1F502043424262F:99
C030 03B20200DBB25974:11
C038 E003C4F1F104D6F0:53
C040 3816B25974F003C4:84
C048 F1F12403F8F1F104:E7
C050 000402001F2C1BB2:1E
C058 5974F003C4F1F124:8A
C060 03F8F1F5744003C4:5C
C068 F1F102043424262F:95
C070 03B27001630A3B42:10
C078 027703C4F1F10237:5B
C080 03F8F1F502043424:3F
C088 262F0310C4C2D6FF:C3
C090 381257740852B1DB:FB
C098 11C057C73A0478C2:67
C0A0 F02CDDFF44674238:1D
C0A8 256748386FDA0220:77
C0B0 344ED02F03DA6744:09
C0B8 38B0674638B86700:EC
C0C0 280710C4C2020152:1A
C0C8 670728B43710C4C0:15
C0D0 57433AAC52020003:D7
C0D8 C4F1E9003B78C2B0:C3
C0E0 B20209DBB25974D0:E7
C0E8 03C4F1F124B1DB10:69
C0F0 C4C0574563F8281D:C0
C0F8 B25974F003C4F1F1:18
C100 24748003C4F1F502:C7
C108 FB03C4F1F1020434:DE
C110 24262F03B271012B:CB
C118 342C6510C4C05742:F2
C120 67F52A5C52020003:39
C128 C4F1E9003B78C280:93
C130 B20209DBB25974D0:E7
C138 03C4F1F124B1DB10:69
C140 C4C057456308281B:CE
C148 B25974F003C4F1F1:18
C150 2403C4F1F502FB03:D1
C158 C4F1F10204342426:2A

C160 2F03B271012B322C:DF
C168 1710C4C157436706:B3
C170 3A0E522C0B10C4C1:66
C178 574267362A025210:C4
C180 C4C15703F8F1E905:B6
C188 D50804D51C04D508:B3
C190 10C4C4573478C2E0:3D
C198 6700280EB05974E0:FA
C1A0 03C4F1F1244264FD:70
C1A8 52B05974E003C4F1:67
C1B0 F1246601384CB059:09
C1B8 74D003C4F1F12443:54
C1C0 52B05974F003C4F1:77
C1C8 F12403C4F1E90004:BA
C1D0 78C280B05974D003:0A
C1D8 C4F1F124B1DB10C4:2A
C1E0 C057456308281BB0:BA
C1E8 5974F003C4F1F124:8A
C1F0 03C4F1F502FB03C4:71
C1F8 F1F102043424262F:95
C200 03B07003630A3A03:D0
C208 710A2F7602D003C4:B9
C210 F1F102E0F1F50209:B5
C218 34240667FA280A57:48
C220 670F2A0511C3D5FF:4D
C228 2F1011C3D6FF3802:22
C230 3710C4C6D40002E0:87
C238 03C4F1F102093404:EC
C240 D6F0280511C6D5FF:9E
C248 2F0A11C6D6FF280A:17
C250 10C4CB57B600020C:BA
C258 37F1E078C36878C2:E5
C260 E0660F280910C4CB:25
C268 57433A025279C000:61
C270 0000000000000000:00
C278 0000000000000000:00
C280 05D1A802FFDB245A:D8
C288 522A040200DB8470:51
C290 3FA8630102FFDB24:4B
C298 5A522A040200DB84:3B
C2A0 703FA86301245A52:8B
C?A8 847080412B2C3700:43
C2B0 847081D1A802FFDB:CA
C2B8 25D2522A040200DB:54
C2C0 84713FA8630102FF:41
C2C8 DB25D2522A040200:54
C2D0 DB84713FA8630125:40
C2D8 D25204412B2D3700:F8
C2E0 10C4CF5742520340:D1
C2E8 F1E9246403370000:9C
C2F0 B1600010C4C15703:00
C2F8 F8F1E905D6083804:F1
C300 78C32804D61C3804:95
C308 78C32804D6083804:81

C310 78C328B163003804:B3
C318 78C3C010C4C2D400:65
C320 11C9020852370000:6D
C328 B1610184590300C2:B5
C330 75052B04C3C3DA74:7D
C338 E003C4F1F506D610:79
C340 380237D51086700F:5B
C348 065703F8F1F50201:41
C348 065703F8F1F50201:41
C350 3402AA260255262F:B2
C358 0702AA2610C4C057:C4
C360 B700030C37000000:FD
C368 10C4C757B3DB11C8:59
C370 574267203A030200:5F
C378 5203C5F1F104125F:71
C380 60006111DF6001DF:F1
C388 57B3453A06432B02:FF
C390 2D1310C4C2D6FF28:D3
C398 023710C4C757B3DB:B9
C3A0 10C4C9125F600061:CF
C3A8 11DF6001DF57B345:7F
C3B0 3A084E10432B042D:3F
C3B8 1557425237000000:37
C3C0 B30200DB125F6000:61
C3C8 6111DF6001DFB359:9D
C3D0 432B02700263903B:10
C3D8 1437000000000000:4B
C3E0 0000000000000000:00
C3E8 0000000000000000:00
C3F0 0000000000000000:00
C3F8 0000000000000000:00
C400 0000000000000000:00
C408 0000000000000000:00
C410 0000000000000000:00
C418 0000000000000000:00
C420 0000000000000000:00
C428 0000000000000000:00
C430 0000000000000000:00
C438 0000000000000000:00
C440 0000000000000000:00
C448 0000000000000000:00
C450 0000000000000000:00
C458 0000000000000000:00
C460 0000000000000000:00
C468 0000000000000000:00
C470 0000000000000000:00
C478 0000000000000000:00
C480 0000000000000000:00
C488 0000000000000000:00
C490 0000000000000000:00
C498 0000000000000000:00
C4A0 0000000000000000:00
C4A8 0000000000000000:00
C4B0 0000000000000000:00

C4B8 0000000000000000:00
C4C0 0000000000000000:00
C4C8 0000000000000000:00
C4D0 0000000000000000:00
C4D8 0000000000000000:00
C4E0 0000000000000000:00
C4E8 0000000000000000:00
C4F0 050A0F14191E2328:B4
C4F8 2D32003E2272223E:91
C500 1011141710111417:98
C508 1011141710090909:77
C510 1011141710111417:98
C518 1011141709171717:9A
C520 0823082308231023:B4
C528 081B18151019081B:9C
C530 101908151019081B:92
C538 301E081E081E081E:C0
C540 101E081918131015:9F
C548 0819101508131015:86
C550 0819301B08130813:A2
C558 081310130810080F:6D
C560 080C080F10100813:66
C568 1815180F2815081B:B4
C570 1019081B10190813:90
C578 2819081710150817:A4
C580 1015080F28150814:95
C588 0813081308131013:74
C590 0810080F080C080F:5A
C598 101008131815180F:8F
C5A0 2815081B081E081E:AC
C5A8 081E101E081B0819:98
C5B0 08150819101B081E:8F
C5B8 6023000000000000:83
C5C0 3050705E7E5E7454:F2
C5C8 3404000000000000:38
```

リスト1 たんこぶ BASIC リスト

```
10:B=0:C$="PC-1251"
20:"A"A=0: WAIT 150
30:PRINT "HIGH SCORE ";
   B: PRINT "BY ";C$
40:CALL &BE00
50:A=A*E8: PRINT "<SCOR
   E ";A;">"
60:IF A>B PRINT "HIGH S
   CORE !": INPUT "NAME
   ";C$:B=A
70:PRINT "< GAME OVER >
   ": END
80:"=" CALL &BE81: GOTO
   50
```

千葉県　棟

横浜市　らぶ★みい

神戸市　桜だんご

富山県　かぜふっこ

PiO PiO

▶この前ひさびさにPC-1251でRUSH IIをやっていたら思わず隠れメッセージみたいなものを発見してしまった．やり方はしゃがんだままでDEFを22回押してみよう．するとメッセージが出て1000点と3人がプラスされてしまうんだ．みんなやってみよう．

(佐藤　航)

PC-1260/61
BASIC

SMALL BOY

スモール・ボーイ

■斉藤 正典

このゲームは，なるべく少ないドットで，ゲームはできないものか，と考えて作りました．

■プログラム・インフォメーション

言語	BASIC
面白さ	！！！
動き・操作性	→→
サウンド	♪♪
編集部評	ありそうでないタイプのゲームですね．でももうすこし複雑な要素があればと思います．(J)

入力方法

オールBASICですので気軽に打ち込んでください．ほとんど同じ文なので行番号と変数を変えれば早く入力できます．

遊び方

RUN ENTER でタイトルが表示され，それから ENTER を押すとゲームがスタートします．

あなたは一番下にあるドットです．上からドットが降ってきますので，それを 4 で左，6 で右に動かして，ドットをよけるだけです．

しかし，自分のコース上に降ってくるドットは見えないので，ときどき左右に動かなければなりません．ただし１回動くごとに，スコアは３点減ります．

そして自分のドットが他のドットに当たったり，動きすぎてスコアが０になったり，コースからはずれると，ゲーム・オーバーです．

プログラムの説明

また，かなり無駄があります．PC-1251でも50〜55行までのPOKEの後にある&2023を&F823に変えれば走ります．あと，まだメモリが残っているので，音や，ハイ・スコアなど自分で作ってみてください．

表１　変数表

変数名	内容
A	X座標１のときのYの値
B	X座標２のときのYの値
C	X座標３のときのYの値
D	X座標４のときのYの値
E	X座標５のときのYの値
F	自分の位置(X座標)
G	表示している時間(ループ)
S	スコア
I＄	キー入力

表２　行番号マップ

行番号	内容
10	タイトル
20〜40	初期設定
50	名表示へ
51〜55	表示
60〜90	キー入力判定
95	ゲーム・オーバー判定(スコア)
100〜450	ゲーム・オーバー判定(ぶつかったか？)
500〜600	ゲーム・オーバー／スコア表示

最後に

このゲームは，１回につき，１ドットだけ降ってきます．もし周りのドットに変化がないときは，自分のコース上にドットが降ってきていると思ってください．

スコアは，１つ降ってくるごとに＋１されます．あとスピードが遅いと思う人は，20行のGの値を少なくしてください．

PiO

SMALL BOY　BASICリスト

```
10:PRINT "SMALL BOY"
20:S=0:G=3: WAIT 0: CLS
30:A=&1:B=&1:C=&1
40:D=&1:E=&1:F=3
50:ON F+1 GOTO 500,51,5
   2,53,54,55,500
51:FOR I=0 TO G: POKE &
   2023,&40,B,C,D,E:
   NEXT I: GOTO 60
52:FOR I=0 TO G: POKE &
   2023,A,&40,C,D,E:
   NEXT I: GOTO 60
53:FOR I=0 TO G: POKE &
   2023,A,B,&40,D,E:
   NEXT I: GOTO 60
54:FOR I=0 TO G: POKE &
   2023,A,B,C,&40,E:
   NEXT I: GOTO 60
55:FOR I=0 TO G: POKE &
   2023,A,B,C,D,&40:
   NEXT I: GOTO 60
60:I$= INKEY$ :S=S+1
70:IF I$="" THEN 100
80:IF I$="4" LET F=F-1:
   S=S-3: GOTO 95
90:IF I$="6" LET F=F+1:
   S=S-3
95:IF S<0 THEN 580
100:ON RND 5 GOTO 110,18
    0,250,320,390
110:IF A=&1 LET A=&2:
    GOTO 50
120:IF A=&2 LET A=&4:
    GOTO 50
130:IF A=&4 LET A=&8:
    GOTO 50
140:IF A=&8 LET A=&10:
    GOTO 50
150:IF A=&10 LET A=&20:
    GOTO 50
160:IF A=&20 IF F<>1 LET
    A=&40: GOTO 50
165:GOTO 520
170:IF A=&40 LET A=&1:
    GOTO 50
180:IF B=&1 LET B=&2:
    GOTO 50
190:IF B=&2 LET B=&4:
    GOTO 50
200:IF B=&4 LET B=&8:
    GOTO 50
210:IF B=&8 LET B=&10:
    GOTO 50
220:IF B=&10 LET B=&20:
    GOTO 50
230:IF B=&20 IF F<>2 LET
    B=&40: GOTO 50
235:GOTO 520
240:IF B=&40 LET B=&1:
    GOTO 50
250:IF C=&1 LET C=&2:
    GOTO 50
260:IF C=&2 LET C=&4:
    GOTO 50
270:IF C=&4 LET C=&8:
    GOTO 50
280:IF C=&8 LET C=&10:
    GOTO 50
290:IF C=&10 LET C=&20:
    GOTO 50
300:IF C=&20 IF F<>3 LET
    C=&40: GOTO 50
305:GOTO 520
310:IF C=&40 LET C=&1:
    GOTO 50
320:IF D=&1 LET D=&2:
    GOTO 50
330:IF D=&2 LET D=&4:
    GOTO 50
340:IF D=&4 LET D=&8:
    GOTO 50
350:IF D=&8 LET D=&10:
    GOTO 50
360:IF D=&10 LET D=&20:
    GOTO 50
370:IF D=&20 IF F<>4 LET
    D=&40: GOTO 50
375:GOTO 520
380:IF D=&40 LET D=&1:
    GOTO 50
390:IF E=&1 LET E=&2:
    GOTO 50
400:IF E=&2 LET E=&4:
    GOTO 50
410:IF E=&4 LET E=&8:
    GOTO 50
420:IF E=&8 LET E=&10:
    GOTO 50
430:IF E=&10 LET E=&20:
    GOTO 50
440:IF E=&20 IF F<>5 LET
    E=&40: GOTO 50
445:GOTO 520
450:IF E=&40 LET E=&1:
    GOTO 50
500:WAIT 300: BEEP 3
510:PRINT "YOU ARE CORSE
    OVER": GOTO 540
520:WAIT 300: BEEP 2
530:PRINT "YOU ARE CRUSH
    "
540:PRINT "        GAME O
    VER            SCORE
    ";S
550:WAIT
560:PRINT "HIT ENTER KEY
    TO START"
570:GOTO 20
580:WAIT 300: BEEP 1
590:PRINT "YOUR SCORE IS
    NOTHING":S=0: GOTO
    540
600:REM ----- END -----
```

PiO PiO

▶５月号p.166のLUCKIESさんへ．僕もファミコンの隠れキャラは隠れていてこそ隠れキャラだと思います．隠しコマンドはゲームの寿命を確実に縮めます．「ゼビウス」や「ドルアーガ」などは例のコマンドが発見された後，一気に人気が落ちました．あの偶然見つけたときのうれしさがいいんですよね．話は変わって僕はファミコンはガキの遊びではなく，ガキがファミコンで遊んでいるのだと思います．ファミコンは幼稚園児がやるもんじゃありませんよ．どう考えたって，ゲームで成り立った友人関係なんて

PC-1350
マシン語
TY-マージャン
Ver. 1.0

■TY

PC-1350に，マージャン・ゲームを作ってみました．RAMカードがなくても動くようになっているので，役が少ない，フリテンがないなど，いろいろ不満に思われる点があると思いますが，コンピュータもちゃんと考えてなかなか強いですから結構楽しめると思います．

■プログラム・インフォメーション

言語	マシン語　6032〜6CE7 6F6F〜6FFF
面白さ	！！！！
動き・操作性	→→→→
サウンド	なし
編集部評	ポケコン初の(？)コンピュータが思考するマージャンです．しかもRAMカードがなくても動く．と画期的！(T²)

入力方法

プログラムはオール・マシン語で，２本あります．PiO'86年７月号171ページのTYモニタなどを使って入力してください．TYモニタを使って入力する場合，RAMカードがある人はモニタをRAMカード内のアドレスにロードして，リスト１，２を入力，ない人は，まずモニタを**CLOADM&6A00**でロードして**リスト１**の&6032〜&69FFを入力してセーブし，次に**CLOADM&6200**でモニタをロードして**リスト１**の残りと**リスト２**を入力し，先にセーブしたのを**CLOADM**でロードしてください．

入力し終えたら,**CSAVEM"1"; & 6032, &6CE7**と,**CSAVEM"2"; & 6F6F, & 6FFF**でセーブしてください．なお，リスト１，２ともに1350内に入力されていないと遊べません．このとき変数はＡ〜Ｃしか使えず，リザーブも使えません．

遊び方

SHIFT **A** でスタートします．まず持ち点・局数・ドラ・カゼが表示され，しばらくすると自分の持ち牌などが表示されます．ゲーム中の画面の構成を図に示します．自分がツモするときは"**ツモセヨ**"と表示

表１　役の種類

ハン数	役名	備考
１ハン	リーチ	
	イッパツ	
	ツモ	
	ピンフ	頭は数牌のみ
	タンヤオ	
	イーペーコー	
	ヤクハイ	白or発or中orカゼ牌のコウツ
	ハイテイ	
２ハン	トイトイ	
	サンアンコ	
	チートイツ	
３ハン	ホンイチ	ないているときは２ハン
６ハン	チンイチ	
16ハン	スーアンコ	

※ドラは現物のみで１枚１ハンに相当しますが，ドラのみではあがれません(あがると，チョンボと言うことで流局します)．なお，裏ドラはありません．

表２　メモリ・マップ

表2-1　外部RAM プログラム・マップ

アドレス	内容
6032	X＝767F
6039	X＝727F
603D	１牌表示(X座標:9E，Y:9F，コード:9D)
6040	仮想V-RAM表示
606D	仮想V-RAMアドレス計算
6083	パイデータアドレス計算
609D	仮想V-RAM CLS
60A9	(P)をBCDでプリント
60B4	AをBCDでプリント
60DD	文字列表示，7860DD…文字列…FFで呼ぶ
60FF	Com　パイ　SORT
6103	You　パイ　SORT　SUB
612C	You　パイ　SORT
615A	You　パイ　表示
615E	Com　パイ　表示
6184	リアルタイム・キースキャン
61A1	１キー入力
61AF	You：Iのコードのパイの数をＢに返す
61B3	Com：Iのコードのパイの数をＢに返す
61C8	BASICワークエリア待避
61E3	乱数発生
620B	パイを１枚配る
6220	(7480〜74A1)→(7680〜76A1)
6232	コメント消去
6240	De Bugパッチ
6267	ポン・チー時のSUB
6273	リーチマーク表示
6289	637E，ルーチン　SUB
637E	テンパイ・アガリ型判定・Com思考SUB
646C	エントリー：初期設定
65AA	Com思考
6753	Youキー入力・操作
6927	流局
6955	アガリ判定
6C39	パイデータ
6CE8	仮想V-RAM(600bytes)
6F77	アガリ判定続き・SUB

されますから，このときツモするなら **N**，ポンするから **P**，チーするなら **O**，ロン

表２-２　外部RAM ワーク・エリア

アドレス	内容
7080 〜70BF	BASICワーク・エリア待避(仮想V-RAMとして6F00〜6F3Fも使用するため)
7280 〜728D	You持ち牌data
728E 〜72AF	すでに出たパイの数が入るエリア(1種の牌が5枚以上出なくするためのワーク)
72B0 〜72BD	Com持ち牌data
7480 〜74BF	各種ワーク
7680 〜76BF	各種ワーク
78A0 〜78AF	Com思考ワーク

表２-３　内部RAM ワーク・エリア

アドレス	内容
00	ワーク
01	１に固定
02 〜0B	ワーク
OC・CD	X待避
0E 〜17	ワーク
18・19	コウツ・ポインタ
1A・1B	シュンツ・ポインタ
1D 〜1F	キャラクタ表示の際のワーク(1D:コード，1E:X座標(0〜149)，1F:Y座標(0〜3)
20	リーチしたときの 28の内容が入る
21	リーチしたときの29の内容が入る
22	ドラ
23	局数
24 〜26	ワーク
27	各種フラグ(表3参照)
28	You捨て牌X座標
29	Com捨て牌X座標
2A 〜2F	ワーク

表３　内部RAM27　フラグの内容

bit ＼ 状態	1	0
7	アガリ	アガリでない
6	リーチ	リーチでない
5	Youリーチ時	Youリーチ時でない
4	Com親	You親
3	ツモ	ロン
2	Comについて調べる	Youについて調べる
1	Comリーチ	Comリーチでない
0	Youリーチ	Youリーチでない

するなら **R** を押してください．なお，**O** を押したときは"**コウセイ？**"と聞いてきますから，コンピュータの捨て牌とシュンツ

異常です．どう考えたって普通じゃない!!ほら，そこの小学生，たまには外で遊べ!!

(ファミコンブームはいつまで続く？のぱんだ)

をつくる自分の持ち牌2枚をA～Mで入力してください．

ツモすると，ツモったハイが表示され，"ステハイセヨ"と表示されますから，リーチするときはT(解除するにもTを押す)，ツモあがりのときはR，捨て牌するときはA～Nのキーを押してください．なお，リーチをかけたときは(コンピュータがリーチのときも)，捨て牌は"θ"がしばらく表示された後に表示されます．また，チョンボであがると(0ハンのとき)流局します．流局のときは局数が＋1され，10になると終わります．

役についてですが，このマージャンでサポートしている役を表1に挙げておきます．あがったときの得点は親だったらハン数×3000，子だったら×2000点です．自分があがったときは持ち点に得点が加算され，コンピュータがあがったときは減算されます．このとき，持ち点がマイナスになるとゲーム・エンドになります．

プログラムの説明

なにせたった3399バイトでこれだけのことをしているのでプログラムは複雑です．また，ワーク・エリアがたくさんあるのでワーク・マップがないと解析できないでしょうから，メモリ・マップ，ワーク・エリアを表2に示しておきます．

コンピュータの思考は，ただひたすらリーチがかけられるように考えてるだけです．ただし，場合によってはホンイチ・チンイチになるようにも考えます．また，あがったときにはしょっちゅう他の役もつきます．結構強いので注意してくださいよ！

最後に

今度PC-1600Kというポケコンが出ましたが，とんでもないポケコンですね．LCDは1350とあまり変わらないけどZ80Aなら速いですね．PC-1600Kでも何か プログラムを作ってみようと考えています．

なお，この麻雀を途中で止めるときは必ずBRKを押してください．何かキーを押しながらリセットをかけると，おかしくなります．

図　画面表示

Com ①
You ②
③→ ABCDEFGHIJKLM N ツモセヨ←④
⑤ ⑥ ⑦

①Com捨て牌　②You捨て牌　③捨て牌指定　④コメント　⑤持ち牌　⑥ツモった牌　⑦チーのとき，キー入力されたシュンツ構成牌を表示

PiO

リスト1　TY-マージャンVer.1.0マシン語リスト I

```
6030 FFFF03760280E297:72
6038 3703722D08786083:3C
6040 036C02E8E2972303:F8
6048 70E2B5020434021D:60
6050 3424262F03030102:B6
6058 E286142F0E865974:0C
6060 41679E392C678029:BB
6068 2175622D25036C02:BB
6070 52E2B503009E5986:69
6078 149F593402968614:72
6080 2F0337036C0239E2:F5
6088 9778606D0204349D:B3
6090 5984142F03020434:5D
6098 24262F0337106CE8:17
60A0 2300FF1F1F00591F:D8
60A8 375934587860B05B:FF
60B0 640F7410DA028F84:E6
60B8 DB028085DB020434:F7
60C0 23DA84142F037860:9F
60C8 6D02043425262F03:24
60D0 9E7007638F3A0660:A7
60D8 009F700137223188:22
60E0 0A8413080A052467:43
60E8 FF380C7860B48803:5A
60F0 000201142D140422:7E
60F8 3013040A79604002:6C
6100 B12C0302810372E2:BA
6108 974388DB000D0372:BF
6110 8859E2B5020C3483:3D
6118 0657DA0524C73A06:67
6120 DA5207DA262F0F04:75
6128 41291C370372028E:C2
6130 E297036F026EE2B5:F2
6138 2567803A04272D07:A5
6140 02FF277861030372:79
6148 028EE2B5036F026E:09
6150 E2972567FF392B27:8F
6158 2D07027F2C0302AF:95
6160 037288E27E9E6000:5B
6168 9F0203DB020C3484:45
6170 13080A24647F9DDB:A4
6178 786083489E70072F:E7
6180 117960406B082811:D6
6188 03840203E297E436:1F
6190 2A05844424372337:AC
6198 7861C8025A327980:28
61A0 00786184432B0578:48
61A8 6184670039063702:C4
61B0 802C0302B00372E2:B8
61B8 97020D3403002480:81
61C0 C72802C22F078337:A3
61C8 036F23E297C20280:52
61D0 E2B5023F3424DA06:10
61D8 57DA07260504DA52:93
61E0 2F0C37106C37841A:C3
61E8 8561C0249DDB2444:AA
61F0 2444603F63223A03:C9
61F8 71226B0338065903:9B
6200 008414106C37841B:EA
6208 9D59377861E33403:20
6210 72028EE2975B8444:9E
6218 2467043911425237:A4
6220 03740280E2970376:EB
6228 E2B502213424262F:67
6230 033723002E106E7B:84
6238 1F106F111F796040:E7
6240 10624C52805984DB:48
6248 2443281425432A10:45
6250 5B5B40802C028459:81
6258 758080DB79660B80:BA
6260 700963A03B213778:87
6268 60392480C7290474:A5
6270 4052379D59340222:17
6278 DB78603D5B9DDB02:C5
6280 03346B0139032F05:13
6288 37A56000A6600000:42
6290 0394131808A76204:D7
6298 38099402A5DB9602:EF
62A0 A1DB786032AC5984:0F
62A8 442475025284027F:36
62B0 DB2467033A2C8463:B6
62B8 8038156388381163:64
62C0 89380D6391380963:66
62C8 923805639A3A1386:9F
62D0 13140A9470017503:AE
62D8 5284597580 26A670:60
62E0 018463A129347122:79
62E8 F61A786032246703:A8
62F0 3A21DA2504670038:FD
62F8 07240567002814A6:79
6300 70018613140A9470:2C
6308 01DA750352845975:F7
6310 80268463992929F6:6E
6318 1A24846387380B63:52
6320 90380763992A332C:54
6328 04042D1267003916:FD
6330 246700381E246700:6C
6338 381C845975808613:BF
6340 160A96700126A570:62
6348 0104020234254352:F7
6350 2F04052D6C05052D:08
6358 708613100AAC5926:4E
6360 907002A55989DBA6:0A
6368 598944A762042809:64
6370 AA598944AB598944:A1
6378 8959266304370374:1D
6380 0280E2B500007861:F2
6388 B3A7620428047861:C5
6390 AFDA264080632229:1D
6398 1203740280E29703:87
63A0 78E2B5029F90E27E:A0
63A8 027FE27EAD6000AE:9C
63B0 60002467022806AE:C9
63B8 70012C063A09AD70:03
63C0 0184597580268463:E0
63C8 A12918AE63073883:B5
63D0 AD598ADBAE598A44:40
63D8 6300386578622084:7E
63E0 13120A24ACDB7862:B4
63E8 893868896303284B:8B
63F0 7860322467022806:C5
63F8 7864562C3E670184:88
6400 2835638839126391:87
6408 3916639A2A292467:2A
6410 0038094352050200:DD
6418 522D22846388392C:75
6420 63913930639A2A0F:93
6428 246700380A435205:67
6430 050200522D3D63A1:C7
6438 29469270014B2963:49
6440 786220AE6306380F:58
6448 AC0250DB78628938:74
6450 0637A76180377860:D4
6458 3284246701380563:E2
6460 A1290859758080DB:7B
6468 A76140377861C878:98
6470 609D9E2300011E78:55
6478 60DD3439008F707C:25
6480 9E6C9D0008430900:FB
6488 425900948F7B9D28:FE
6490 29344033072B2539:60
6498 FF78618467532906:45
64A0 A76000B86000B902:DA
64A8 30DBA36000A76010:25
64B0 7861E3A2DB9E0223:FC
64B8 DB9F600078609D78:C7
64C0 60DD33232F32251A:33
64C8 FFB87860A9B97860:C9
64D0 A97860DD101010FF:8D
64D8 9F70019E713FA370:71
64E0 01630A2805796FE9:6C
64E8 007860A97860DD77:AD
64F0 6E78FF9E71239F70:26
64F8 017860DD849E971A:89
6500 FFA2599DDB786083:CD
6508 9E711C9F70017860:13
6510 DD767E9E1AFF021B:A5
6518 A762103802429DDB:0D
6520 78603D020A786281:7C
6528 78609D9E2300011E:55
6530 7860DD234F4DFF9E:11
6538 60009F70017860DD:25
6540 394F55FFA8000102:87
6548 181EA461FF980370:45
6550 02B5E27E02B1E27E:2A
6558 10728023003F1F9E:21
6560 60009F70017860DD:25
6568 2122232425262728:24
6570 292A2B2C2D002EFF:04
6578 786039F414020C34:5B
6580 78620B9D59262F07:37
6588 867023020C347862:35
6590 0B9D59262F077861:36
6598 2C78615AAA020000:0B
65A0 011EA762107E6753:70
65A8 2C1D786232A76104:61
65B0 60171072BD8F5378:10
65B8 637EA762807C6962:B1
65C0 A963967E6927A760:B7
65C8 17610C78620B9D10:16
65D0 72BD5378637EA762:E4
65D8 807C696262022807:5A
65E0 6240385B2C079D59:5E
65E8 80DB2C206102A959:0C
65F0 A1DBA9599EDB9F60:F6
65F8 001063FB02375278:71
6600 637E1063FB022C52:CF
6608 786273037202B0E2:56
6610 972480C729049D53:1F
6618 A9599EDB9F600080:FA
6620 599DDB78603D8059:BF
6628 A4DBA9700663917F:11
6630 6753A762107C6753:09
6638 6013A47969560372:C4
6640 02B0E2978C230003:DD
6648 1E786F8A740C3070:AF
6650 018463BC290C000D:E6
6658 8F5980455903008C:95
6660 7003C73A1D8402AF:C6
6668 DB786F8A6703380B:F9
6670 83C73807052480DB:0D
6678 2D6E8463BD29152C:A9
6680 0FC28D7003C72B22:E5
6688 C28E7003C72B2900:DE
6690 1B7861B36301398C:D0
6698 6304399040806322:75
66A0 2910037802A0E297:CF
66A8 2467503825246703:C6
66B0 3824246750290984:ED
66B8 02A0DB2467023816:58
66C0 246750290902A0DB:8A
66C8 2443380A24675029:AD
66D0 08ACDB2C04252D06:17
66D8 786220786289786C:41
66E0 32007F0224786240:F1
66E8 0087022578624000:C8
66F0 0178670441786704:08
66F8 78603224433B0379:28
6700 6256000003740281:B2
6708 E297048459758067:B6
6710 093A0575092D0767:61
6718 083836639A3A0237:E6
6720 88DB5743291B0300:44
6728 8324440525044480:DD
6730 6301281588630139:C6
6738 2E63073932052583:B0
6740 4404040424440505:C2
6748 C32B405B5B796256:15
6750 042D487862320302:8A
6758 026F9EE27E7860DD:24
6760 82937E96FF7861A1:A2
6768 674E7E6894A76013:49
6770 67527E6955620129:81
6778 25675038A7674F29:9A
6780 2D9E026FDB7860DD:CC
6788 7A737E721FFF7861:D4
6790 A1347860395B7541:F7
6798 8444248EDB599DDB:26
67A0 9E0277DB78603D78:7F
67A8 61A1347860395B75:17
67B0 418444248FDB599D:8D
67B8 DB9E700778603D8A:8F
67C0 130E0AA4598DDB8E:1E
67C8 598DC72A09DA8D59:A0
67D0 8EDBDA8DDB8F598E:21
67D8 C72A0BDA8E598FDB:27
67E0 DA8EDB2D1D8D5967:DA
67E8 093A0575092D0767:61
67F0 023B9F631B2BA38F:B7
67F8 59428EC729AA428D:92
6800 C729AF8A5980DB78:55
6808 62678B5980DB7862:E2
6810 679F7101AA700186:19
6818 131A0A8D59269A70:4D
6820 012C1FA45980DB78:1C
6828 61AF63023BDA8613:23
6830 180A805926987001:2A
6838 AB70017862677862:37
6840 6778612C10728057:C5
6848 34A4597440527861:10
6850 2C786039020C3424:A3
6858 67403A0867802A04:FE
6860 7440522F0D78615A:75
6868 5B9DDB9F71017860:BC
6870 392467803A189E02:36
```

PiO PiO

▶げげっ！…わ．私は見た．キー配列はPC-1500，ディスプレイは1350，その上漢字が使えて，MZ-1500ゆずりの小形ディスケット付き(ポケコン初かな…)のドットプリンタを周辺機器に持つ…『PC-1600K』．おっお前はポケコン界のバケモノだ！シャープさんもやる時はよくやるねっ．でも，私の1251はどーなるのっ！　P.S. レンドルvsピランデルのテニスの試合をTVで見ながら書いています(4月27日)．
(PC³新会員「わお！」)

リスト1　TY-マージャン Ver.1.0 マシン語リスト I

```
6878 F9DB84597580349E:78
6880 70072F03F61A0200:BB
6888 7860B4F61A84638C:0F
6890 29202C0478620B78:D6
6898 62329E026BDB7860:52
68A0 DD7D838A727E96FF:EC
68A8 9E0262DB78603D78:6A
68B0 61A1674E3845A760:3B
68B8 336108675228049D:1E
68C0 2C95620129166754:1E
68C8 2818622038056013:72
68D0 2D22AA63002927AB:57
68D8 6300292CA761202D:0D
68E0 3167413B35674F2B:2A
68E8 397541347860395B:8F
68F0 84442467802B479D:E2
68F8 53DB7860DD00FFA8:8A
6900 599EDB9F7102A762:ED
6908 20380A6101A859A0:65
6910 DB7862739D598FDB:88
6918 78603D78612C7861:F3
6920 5AA870067965AA78:78
6928 609D78615A10616A:0B
6930 D4007860FF78615E:E2
6938 10616AD5039F7001:C3
6940 9E71427860DD986D:0B
6948 73776E78FF021078:59
6950 62817964ADA41072:93
6958 8D5378637EA76280:C2
```

```
6960 393AAF6000A46000:86
6968 78609D7860FFA762:55
6970 04280978615A1072:EA
6978 8D2C0778615E1072:79
6980 BD579DDB9E700778:19
6988 603D9013250AA762:78
6990 04280E82132A0A90:93
6998 14432A10DA432A0C:E4
69A0 A46101A762083804:53
69A8 A461029E0001231E:E7
69B0 A462023815A66304:62
69B8 2810AF70107860DD:1C
69C0 7D70719D7AFF796C:59
69C8 0DA7620438116202:C7
69D0 38117860DD987081:87
69D8 FFAF70012C076201:B5
69E0 290F2C25A7620438:CE
69E8 18A1597406A9C728:24
69F0 187860DD00726F8A:38
69F8 9F82FFAF70012C09:75
6A00 A0597406A8C73916:31
6A08 A46202380B7860DD:00
6A10 008293FFAF7001AE:E2
6A18 6307281602000001:AB
6A20 901EA51E7860DD00:26
6A28 8170847282FFAF70:87
6A30 02916304280DAF70:4E
6A38 027860DD00847284:31
6A40 72FF786F86915943:0B
```

```
6A48 3A4534000024671F:5D
6A50 3A04402C27671B28:7B
6A58 10A7620438076210:CE
6A60 290F2C1862103915:3C
6A68 671C2810A7620438:00
6A70 05621039222C0562:65
6A78 1039282F2F805943:EB
6A80 3A0D59AF447860DD:48
6A88 0094788A72FFA762:10
6A90 04381DA963903811:3E
6A98 3A147860DD008A72:FF
6AA0 8372FFAF70012C16:56
6AA8 A7621039122C0FA8:47
6AB0 639038052B1B2C06:A8
6AB8 A762102922A66303:70
6AC0 3A2638107860DD00:5D
6AC8 7B9D719D7AFFAF70:BE
6AD0 022C15786FA10003:CE
6AD8 249DC73806412907:37
6AE0 2D1DA762082922A5:4B
6AE8 63042841786F7700:2E
6AF0 04249DC7380C7502:47
6AF8 9DC7382541290D2C:64
6B00 2C63023828630B38:97
6B08 2463143820AC631B:1D
6B10 2A1BAF70017860DD:1A
6B18 008B9F9D8CFF2C0D:8B
6B20 63063809630F3805:59
6B28 6318291E786FB088:E1
```

```
6B30 020EDB24671A2A24:DE
6B38 671238206711381C:9D
6B40 6709381867083814:7B
6B48 6700381049291BAF:EB
6B50 70017860DD00809D:43
6B58 9475FFA46210282D:73
6B60 62013829786F7790:B2
6B68 5967023A204388DB:C2
6B70 24DA240583C73806:AF
6B78 49290A2C10AF7001:D8
6B80 7860DD0072708D9F:C3
6B88 707A70FF78603902:6C
6B90 0C3404D47F2F0478:42
6B98 6103786FB088020D:92
6BA0 DB896000786F8ADA:0F
6BA8 786F8A67032804C8:CF
6BB0 2C0583C728284929:3D
6BB8 10C93A160202A462:33
6BC0 01380242AF447860:48
6BC8 DD008E9D7281FF2C:26
6BD0 0DAF70067860DD00:E7
6BD8 819D7281FFAF6300:22
6BE0 7E6927A25980DB78:DC
6BE8 61B3A76204280478:C5
6BF0 61AFDA6700381234:CF
6BF8 7860DD00849E97FF:6D
6C00 5BAF4474107860B4:5E
6C08 02007860B4AF6300:A0
6C10 7E6927630A3A0571:2B
```

```
6C18 0A61107860A97860:D4
6C20 DD8A9DFF02107862:EF
6C28 810000AF590CA779:B5
6C30 6FBC0374796034D5:84
6C38 CB08080808081014:17
6C40 141410202A2A2A20:F6
6C48 3E2A262A3E2A3E2A:88
6C50 3A20241406142404:D4
6C58 3E242404201A021E:E4
6C60 20241E043C20046A:30
6C68 356A040000770000:1A
6C70 7000070070770000:5E
6C78 007777001C007777:F8
6C80 007700776C006D00:C7
6C88 6C77142214776B00:0F
6C90 6B006B001C1C1C00:2A
6C98 0000220000010008:2B
6CA0 0040410000004141:03
6CA8 0008004149000000:92
6CB0 4951000200545500:45
6CB8 0000554900490049:30
6CC0 5A1A7F1A5A780A6F:58
6CC8 0A787D4F454F7D44:A3
6CD0 7F007F447F414141:84
6CD8 7F543A197A541C14:24
6CE0 7F141C003E493E00:74
```

リスト2　TY-マージャン Ver.1.0 マシン語リスト II

```
6F68 98999495FF000081:DA
6F70 CC26363436434002:17
6F78 A20370E297A76204:9B
6F80 2804847010370 2A6:0F
6F88 2D10000024643F67:6B
```

```
6F90 093A0C4067123A07:49
6F98 40671B3A02408059:17
6FA0 3702A6786F79A762:48
6FA8 042805AB59844437:34
6FB0 786039A762043804:5A
```

```
6FB8 8470303762043807:00
6FC0 621028072C076210:46
6FC8 2803AF0CA7620438:2B
6FD0 0CB9132F0F3A10A7:07
6FD8 61102C08B9132F0E:AE
```

```
6FE0 A760EF7964AD7860:58
6FE8 9D0302023A9EE27E:DC
6FF0 7860DD00252E24FF:2B
6FF8 021078628179646D:B7
```

PiOなプレゼント・コーナー

PiO特製Tシャツ　50名

今月のPiOなプレゼントは，夏にピッタリの特製Tシャツです．

この"PiOな特製Tシャツ"を今回はなんと50名のみなさんにプレゼントします．ご希望の方は官製ハガキに右の応募シールを貼り，①住所，②氏名，③年令，④職業，⑤お持ちになっているコンピュータがあればその機種名，⑥7，8月号で入力したゲームとかかった時間，⑦PiOに対するご意見，ご希望⑧サイズ(MまたはL)を書き添えてお送りください．

〈応募集〉
〒151 東京都渋谷区代々木1-37-1ぜんらくビル5F
PiO編集部内「夏はTシャツが着たい係」

なお，締め切りは8月8日(当日消印有効)，発表は10月号で行ないます．

迎夢超人特製超人袋　10名

今月のPiOなプレゼント2は，PiOの常連さんで，今月フリートークにも登場した迎夢超人さんからいただきました，超人袋です．

これは超人さんの名前の入っているオリジナルの布製袋で，他では絶対に手に入らないという保証つきの袋です．

今回はこの超人袋を10名のみなさんにプレゼントします．ご希望の方は官製ハガキに右の応募シールを貼り，①住所，②氏名，③年令，④職業，⑤お持ちになっているコンピュータがあればその機種名，⑥7，8月号で入力したゲームとかかった時間，⑦PiOに対するご意見，ご希望を書き添えてお送りください．

〈応募集〉
〒151 東京都渋谷区代々木1-37-1ぜんらくビル5F
PiO編集部内「なにが何でも超人袋の係」

なお，締め切りは8月8日(当日消印有効)，発表は10月号で行ないます．

☆ ニュータイプ・ジョイスティック「PASOKO-1000」をプレゼント ★☆★☆★☆

三和電子㈱よりPC-6001mk II，SMC-777，各社MSXシリーズなどに対応のジョイスティック"PASOKO-1000"(定価9,800円を)抽選で3名の読者にプレゼントします．ご希望の方は官製ハガキに下の応募シールを貼り，住所，氏名，年令，職業，使用機種，PiOへのご意見，ご希望を書き添えてお送りください．締切りは8月8日(当日消印有効)，発表は10月号(9月8日発売)です．

《応募先》
〒151 東京都渋谷区代々木1-37-1ぜんらくビル5F
PiO編集部内「PASOKO-1000ジョイスティック・プレゼント」係

PiO8月号 特製Tシャツ

PiO8月号 超人袋

PiO8月号 ジョイスティック

PiOPiO

▶僕がPC-6001mK IIで発見したこと．DELとRETURNとカーソルの↑でカナ・キーを押したことと一緒になり，ランプがつく．またファンクションキーのF2と4とCAPSでも同じようになり，そしてDELとINSと_でSTOPを押したのと同じになります．最後にみなさんも面白いことを発見したりしたらPiOPiOまでヨロシク！　(最近投稿しはじめた"ポリバック"ちゃん)

PC-1350
BASIC＋マシン語

BRAVE MAN

ブレイブ マン

■栗原英介

平和であったある町にいつのころからかMONSTERが住みつくようになり悪事を重ねていた．MONSTERは十数匹の怪物たちを部下にし，より巨大な組織を作り上げていたのだ．

いままでに何十人という勇者がその怪物を倒そうとして出かけていったが帰ってきた者は1人もいない．

フッついに俺が行かねばならぬのか．

■プログラム・インフォメーション

言語	BASIC マシン語 6F70～6FF7
面白さ	！！！！！
動き・操作性	→→→→
サウンド	♪♪♪
編集部評	絵がとってもすばらしい．感心してしまいます．ただもうちょっと変化があるともっとよかった．(C.M)

入力方法

リスト1のBASICは気軽に，リスト2はPOKE文で入力してください．リスト2はデータなので間違っても大丈夫ですが絵がなんだかわからなくなってしまいます．

なおセーブは，CSAVE "BRAVE" とCSAVE M"DATA"；&6F70，&6FF7とでもしておいてください．

遊び方

このゲームは地下3階からなっており，地下3階のどこかにいるMONSTERを倒せばよいわけです．

最初からやるときは DEF A，続きをやるときは DEF SPC です．

次に名前を7文字以内で入力したら，自分のPOWER，HPを聞いてくるので，2つの合計が20以内になるように入力してください．

図　画面の説明

①: 相手のパワー　⑥:地下(1,2,3)階
②: 相手のHP
③: 自分の経験値
④: 自分のパワー
⑤: 自分のHP

画面の見方は，図を参考にしてください．左上が自分の進める方向(図の場合，右と下に進める)です．

なお移動は 2 4 6 8 です．そうして迷宮内を歩いていると，怪物と出会うので，そのときは戦闘モードになります．左のキャラクタが自分で，右のが敵です．

戦うときは A，逃げるときは R です．ただし逃げるとPOWERが1減ります．

そのように戦っていて，自分がダメージを受けるとビープ音が鳴ります．そして自分が勝つと，相手のPOWERの分だけHPが増えます．

それからこの迷宮には一方通行のところがあります．行き止まりもあります．

また，しばらく歩いていると下り階段があって"DOWN？"と聞いてくるので，Y か N で答えてください．1度下の階に降りてしまうと上に登れないので注意してください．

プログラムについて

このプログラムは約1日で基礎的なものを作り，日ごとに改良していきました．

中でも苦労したのは移動ルーチンでした．最初のころは，もっと複雑で処理も遅かったのですが，なんとかここまできました．それから敵キャラクタをリザーブ・エリアに入れたことにより，だいぶメモリがたすかりました．

表　変数表

変数名	内　　容
B	地下B階
C	カウント
O	キャラクタの読み込み
R	モンスターフラグ
Q	敵の出現
S	脱出フラグ
X	地図のx座標
Y	地図のy座標
Z	敵のパワー
Z1	敵のHP
M(,)	地図
V	M(Y, X)
N$	自分の名前
Z$( )	敵の名前
K$	キー入力

最後に

このゲームで最も重要なのは，最初のほうで聞いてくるパワーとHPの配分だと思います．地下3階に行ったがMONSTERに勝てないという人は，そこのところを工夫してみてください．

なおリザーブは使わないでください．

次回はマシン語にトライしようかと思いますが，なかなかうまくいかないのでやはりBASICだろうな．

▶S1ユーザーの方々へ．知っている人も多いとは思いますが，今までにPiOに載ったS1用ゲームのうち，拡張RAMを必要とするものは，はっきり言って「ビデオ君S1」だけなのです．'85年11月号p.49にもありますが，11月号を持っていない人のために書きますと，[モニタでMAPFを，B0，B1，B2，B3，85，88，89，8A，8B，8C，8D，8E，8Fとし，マシン語をロードして，EXEC]すればよいのです．これで「バトル・ポッド」はおろか，「センシブル・タイム」や「ボムボム」までできるのです．なお，「ホップスコ

リスト1 BRAVE MAN BASICリスト

```
10:CLS : RESTORE 899+B:
   FOR I=0 TO 4: FOR J=
   0 TO 4: READ M(I,J):
   NEXT J: NEXT I:
   RETURN
20:" " CLS : WAIT 0:
   CURSOR 16: PRINT "EX
   P:"; STR$ INT E:
   CURSOR 40: PRINT "PO
   W:"; STR$ INT P:
   CURSOR 64: PRINT "HP
   :"; STR$ INT H:
   CURSOR 88: PRINT " B
   :"; STR$ B
30:LINE (5,0)-(5,10),R:
   LINE (0,5)-(10,5),R:
   GOSUB 200+M(Y,X)
31:V=M(Y,X),U=R(Y,X)
35:IF S=1 THEN 70
40:IF (U=23 AND B=1)
   OR (U=23 AND B=2)
   THEN "DO
50:IF U=23 AND B=3
   THEN "MO
60:IF U>0 THEN "F
70:K$= INKEY$ : IF K$="
   " THEN 70
80:IF K$="2" AND (V<>1
   AND V<>6 AND V<>7
   AND V<>8) AND Y<4
   THEN 130
90:IF K$="4" AND (V<>3
   AND V<>5 AND V<>8
   AND V<>10) AND X>0
   THEN 140
100:IF K$="6" AND (V<>4
   AND V<>5 AND V<>7
   AND V<>9) AND X<4
   THEN 150
110:IF K$="8" AND (V<>2
   AND V<>6 AND V<>9
   AND V<>10) AND Y>0
   THEN 160
120:CALL &94A: CURSOR 48
   : PAUSE "NO !":S=0:
   CURSOR 48: PRINT "
   ": GOTO 30
130:Y=Y+1:S=0: GOTO 30
140:X=X-1:S=0: GOTO 30
150:X=X+1:S=0: GOTO 30
160:Y=Y-1:S=0: GOTO 30
200:LINE (5,0)-(5,10):
   LINE (0,5)-(10,5):
   RETURN
201:LINE (5,0)-(5,5):
   LINE (0,5)-(10,5):
   RETURN
202:LINE (0,5)-(10,5):
   LINE (5,5)-(5,10):
   RETURN
203:LINE (5,0)-(5,10):
   LINE (5,5)-(10,5):
   RETURN
204:LINE (5,0)-(5,10):
   LINE (0,5)-(5,5):
   RETURN
205:LINE (5,0)-(5,10):
   RETURN
206:LINE (0,5)-(10,5):
   RETURN
207:LINE (5,0)-(5,5):
   LINE (0,5)-(5,5):
   RETURN
208:LINE (5,0)-(5,5):
   LINE (5,5)-(10,5):
   RETURN
209:LINE (5,5)-(5,10):
   LINE (0,5)-(5,5):
   RETURN
210:LINE (5,5)-(5,10):
   LINE (5,5)-(10,5):
   RETURN
300:"F" RESTORE 950+U:
   READ Z$(0),Z,Z1
320:GCURSOR (20,10):
   GPRINT "001804FF3BC4
   1800"
330:CURSOR 48: PRINT Z$(
   0);" ｶﾞ ｷﾀ":C=0:
   CURSOR 72: PRINT "PO
   W:"; STR$ Z: CURSOR
   80: PRINT "HP:";
   STR$ Z1
340:O=&6F68+8*U: FOR L=O
   TO O+7: GCURSOR (70+
   C,10): GPRINT PEEK L
   ;:C=C+1: NEXT L
400:IF Z1<=0 LET H=H+Z:P
   =P+1:E=E+1:R(Y,X)=0:
   GOTO "W
410:IF H<=0 THEN "D
420:K$= INKEY$ : IF K$="
   " THEN 400
430:IF K$="R" LET H=H-P:
   WAIT 50: CURSOR 72:
   PRINT "ﾆｹﾞﾙｺﾄｶﾞﾃﾞｷﾀ
   ":Z=0:Z1=0:R=0:S=1
   : GOTO 20
440:IF K$="A" THEN 800
450:GOTO 400
500:"A" CLEAR : WAIT 0:
   CLS
510:DIM M(4,4),R(4,4),Z$
   (0)*8,W$(7):B=1:Q=6
520:PRINT "*** BRAVE MAN
   ***": INPUT "NAME?
   ";N$
530:INPUT " POW=";P," HP
   =";H
540:IF P+H>20 OR P+H<0
   THEN CLS : PRINT "AG
   AIN": GOTO 530
550:IF B=2 LET Q=12
560:IF B=3 LET Q=18
570:FOR I=0 TO 4: FOR J=
   0 TO 4:R(I,J)= RND Q
   -1: NEXT J: NEXT I
580:R( RND 4, RND 4)=23
590:GOSUB 10: GOTO " "
700:"W" IF R=1 THEN 750
720:CURSOR 72: PRINT N$;
   " WIN !   ": BEEP 2:
   GOTO " "
750:GCURSOR (72,10):
   GPRINT "080102070501
   1060": BEEP 5: WAIT
   : GPRINT : END
800:F= RND (P+E/ RND 9)/
   10:G= RND Z/10
810:IF F>G THEN LINE (28
   ,5)-(69, RND 10):Z1=
   Z1-P/5: CURSOR 83:
   PRINT INT Z1
820:IF F<G THEN LINE (69
   ,5)-(28, RND 10):H=H
   -Z/5: CURSOR 68:
   PRINT INT H: CALL &9
   4A
830:LINE (28,0)-(69,10),
   R,BF
840:GOTO 400
900:DATA 10,6,9,10,9,8,9
   ,3,1,4,10,1,0,6,4,5,
   10,4,3,4,8,7,8,1,7
901:DATA 10,2,9,10,9,3,0
   ,4,3,4,3,1,0,7,5,3,2
   ,0,9,4,8,7,8,1,7
902:DATA 10,2,2,2,9,3,0,
   1,0,4,3,0,6,0,4,3,0,
   2,0,4,8,1,1,1,7
951:DATA "BAT",8,12
952:DATA "GOBLIN",10,14
953:DATA "OGRE",10,16
954:DATA "WOLF",11,20
955:DATA "GHOST",12,24
956:DATA "VAMPIRE",13,30
957:DATA "ZONBI",15,40
958:DATA "BIG MOON",20,5
   5
959:DATA "SLIME",26,68
960:DATA "OCTPAS",30,75
961:DATA "NEEDLE",34,85
962:DATA "WALL MAN",38,9
   9
963:DATA "DRAGON",48,120
964:DATA "MAGICIAN",42,1
   40
965:DATA "STICK",48,175
966:DATA "STRONG",52,200
967:DATA "KARATE",55,250
1000:"DO" BEEP 2:
   CURSOR 72: INPUT "
   DOWN? (Y/N)";D$:
   IF D$="Y" LET B=B+
   1: GOTO 550
1010:CLS :S=1: GOTO 20
2000:"MO"R=1: GCURSOR (
   20,15): GPRINT "3C
   743CFF3FC4181F"
2010:GCURSOR (70,7):
   GPRINT "E0602070F0
   DC76DC50B0F8807C":
   GCURSOR (70,15):
   GPRINT "030706E7FF
   1C071CFEE1020702
2020:CURSOR 48: PRINT "
   MONSTER ｶﾞ ｷﾀ"
2030:Z=60,Z1=600:
   CURSOR 72: PRINT "
   POW:"; STR$ Z:
   CURSOR 80: PRINT "
   HP:"; STR$ Z1:
   GOTO 400
10000:"D" CLS : CURSOR 3
   0: PRINT "GAME OVE
   R": LINE (0,0)-(14
   9,31),X,BF: WAIT :
   GPRINT
```

リスト2 BRAVE MAN マシン語リスト

```
6F70 081CA85FA81C0800:F7
6F78 0008FB3BC8000000:06
6F80 0030D72DD7300000:3B
6F88 0013D67FA8300000:40
6F90 0080C411C4800000:99
6F98 00827B7B82000000:FA
6FA0 0C0414FF040C0000:33
6FA8 80C0E0787C3E0F00:61
6FB0 B888F8DF7BDF7BFF:EB
6FB8 A050BD6FDD205000:69
6FC0 492A1CFF1C2A4900:1D
6FC8 08FFFBFFFBFF0800:03
6FD0 0202FF30387EB751:F1
6FD8 FE0908FB3A080000:4C
6FE0 3E49CA3FCA883F00:21
6FE8 0EE8283F28E80E00:7B
6FF0 9C5058303CC08000:F0
```

PiOパーツストーリー

甲賀屋しき(アドベンチャー)

●パーマン

初めてアドベンチャーゲームをつくりました。まあよんで下さい。それから，この主人公は伊賀の忍者のそうすいだった主人公の父を，あと二人の伊賀の仲間をみつけて助けて，甲賀をたおすために甲賀の忍者屋しきにはいったんです。

1 道がある　右→**13**　左→**3**

2 犬がいる　まきものをみる→**5**　すどおりする→**14**

3 しゅりけんをひろう→**8**

4 家がある　家にはいる→**9**　さけぶ→**25**　にげる→**13**

5 まきものには犬の頭にまきものをのせると書いてある　のせる→**16**　のせない→**8**

6 お店にでる　お金をもっていたらまきもの，にんじんどちらかをかう　もっていなかったら　どちらとも→**4**にいく

7 きみはまるやきにされてしまった　GAME OVER

8 道がある　左→**15**　右→**6**

9 きみの仲間がつかまっていた　たすける→**21** にげる→**11**

10 せきがいせんがはってあった　きみはつかまってしまった→**24**

11 きみもいっしょにとらえられてしまった　GAME OVER

12 きみは近くにあった剣をとりそうすいをやっつけた→**17**

13 お金をひろう→**8**

14 かみつかれて足をいためてしまった　GAME OVER

15 甲賀忍者とたたかう　しゅりけんをもっていたからかち→**4** もっていなかったらまけ→**7**

16 犬は甲賀の変身だったきみはゆだんをしたのかやられてしまった　GAME OVER

17 父を助けだしやしきをにげだした君がでてしまうとすぐにやしきはつぶれたきみはかったのだ　END

18 笛はひとりでになりだしきみをちょうのう力でやっつけてしまった　GAME OVER

19 ドアがある　あける→**20**　にげる→**23**

20 さっそうと甲賀屋しきにのりこんだ　北→**10** 南→**19** 東→**23**

21 にんじんをもっていたらたすけられる→**26**　もってなかったら→**11**

22 笛は伊賀忍者にかわった。きみのしょちはただしかった→**20**

23 たんじゅんに甲賀忍者にやられてしまった　GAME OVER

24 きみはなぜかそうすいにあうことができた　もはやたたかうしか道はないのだ　1人でたたかう→**23**　3人でたたかう→**12**

25 だれもでてこない→**8**

26 笛がある　ひろう→**18**　ける→**22**

ッチ」は拡張RAMなど初めから必要ありません(いずれも動作確認済み)．P.S.1. '86年5月号にはSIのプログラムがない！S1ユーザーのみなさんガンバロウ！僕もできるだけ早くプログラム送ります．　P.S.2. これがボツだったら連続7回目だー！

(Binbo)

# PC-1350
BASICコンパイラ(TY Compiler V.1)

ARRANGE BALL アレンジ・ボール

■益田治郎

「父ちゃん，俺腹へったよ～」

「よし，父ちゃんがかせいで来てやるから待ってろ!!」と彼は引き出しの奥から最後のコイン３枚を取り出し，アレンジ・ボール屋へ向かうのであった．

■プログラム・インフォメーション

言語	BASICコンパイラ (TY Compiler V.1)
面白さ	！！！
動き・操作性	→→→→
サウンド	♪♪♪♪
編集部評	音楽や画面や動きなどよくまとまっていて，なかなかの一本です．(T²)

入力方法

「ポケコン・マシン語ブック(工学社)」に載った"TY Compiler V.1"を使っています．

❶ソースを入力します．マシン語が混っているので間違えないようにしましょう．

❷カセットにセーブします．

❸TY Compiler V.1の手順に従ってコンパイルします．

遊び方

❶CALL&6054でスタートします．

❷MUSIC ON＝１と出てくるので，音を出したいときは[1]，出したくないときはそれ以外のキーを押します．

❸画面の上の方を玉が左右に動くので，ここだ!!と思った所で[BRK]以外のキーを押してください．玉が落ち始めます(図１)．

ここで真ん中のXに玉が入ると，IIまたはIIIの数字が出てきて得点がIIのとき2倍，IIIのとき３倍になります．さらにまだ玉の入っていない所１つに玉が入ります．そして３つ目のチャンスとして，もう２球玉が追加されます．

あとは普通のアレンジ・ボールと一緒で，玉がなくなると得点を計算しコインが加算されます(図２)．

コインがなくなるか，100枚になって打ち止めになるとゲーム・オーバーです．

なおコイン１枚につき玉は最初10個与えられます．

※１　外部電源をつけないと玉が見づらいことがあります．

※２　コンパイルするとほとんどメモリーが残らないので，プログラムを変更する際には気をつけてください．

※３　RAMカードをつけていると動きません．

表１　行番号マップ

行番号	内容
3	初期設定
13	メイン
500	Xに玉が入ったときの処理
600	X以外のどこかに玉が入ったときの処理
700	得点計算
850	ゲーム・オーバー

表２　マシン語部分の説明

行番号	説明
3	データ
4	BEEP OFF：３のデータをB(０)～B(&21)までに入れる
7	IF INKEY$＝"1"　BEEP ON
13	WAIT(時間かせぎ)：B(&22)～B(&37)に０を代入：W＝W－１

表３　変数表

変数	内容
W	コインの数
B	ボールの数
X	普通のときX=2, IIのときX=4, IIIのときX=6
J	得点

図１　画面表示

図２　得点計算方法

■参考文献

山口敏郎："TY Compiler V.1"，ポケコン・マシン語ブック，工学社

ARRANGE BALL　ソース・リスト

```
3:!010003010300000301O
  10102020000000302000
  20201020203030203000
  000010103!: CLEAR :
  USING 2
4:!9F0200DB1060320021B
  018106D00B019
5:CLS : CURSOR 6,0:
  PRINT "ARRANGE BALL"
  : CURSOR 7,1: PRINT
  "MUSIC ON=1
6:IF ASC INKEY$ =13
  GOTO 6
7:!E4362B036735280502F
  F9FDB
9:W=3: BEEP "T4D3EGEA6
  B3B5B3
13:!02FF344EFF2F03106D2
  2001502001FBC7101!:X
  =2: BEEP "T1R0
135:CURSOR 0,3: PRINT ""
  : PRINT "1234":
  PRINT "5678": PRINT
  "9ABC
140:PRINT "DEFG 284D6A3X
  C97BGF15E": CURSOR 2
  2,0: PRINT W:B=10
150:IF B=0 GOTO 700
155:GCURSOR (A*6+1,23):
  GPRINT "00000000
```

```
160:WAIT 5:A=6:!A77101!:
    CURSOR 22,3: PRINT B
190:GCURSOR (43,3):
    GPRINT "00000000
200:GCURSOR ((A-1)*6,3):
    GPRINT "000000000000
    0060F0F060
210:IF INKEY$ <>"" GOTO
    300:H= RND 1
220:!A67001!: IF A<23
    GOTO 200:!A67101
230:!A67101!: IF A<7
    GOTO 190
235:IF INKEY$ <>"" GOTO
    290
240:GCURSOR (A*6,3):
    GPRINT "0060F0F06000
    0000000000": GOTO 23
    0
290:!A67001
300:F=255
310:!AB7004!: IF F=27
    GOTO 500: BEEP "F
320:G=A:A=A+ RND 7-4:
    IF A>22 LET A=22
330:IF A<6 LET A=6
340:GCURSOR (G*6+1,F):
    GPRINT "00000000":
    GCURSOR (A*6+1,F):
    GPRINT "60F0F060
350:!AD7001!: IF H=1
    GOTO 320:H=0: GOTO 3
    10
500:IF A<>13 GOTO 600:
    BEEP "+C+E+G
510:!A77002!:H= RND 6:
    GCURSOR (78,31): IF
    H<>1 GPRINT "0081FF8
    1FF81":X=4: GOTO 530
525:GPRINT "FF81FF81FF":
    X=6
530:H= RND 4-1:I= RND 4-
    1: IF B(34+I*4+H)=1
    GOTO 530: GOTO 610
600:H=B((A-6)*2):I=B((A-
    6)*2+1): BEEP "+C
610:CURSOR H,I: PRINT
    CHR$ (249):B(34+I*4+
    H)=1: GOTO 150
700:H=0:J=0: RESTORE 800
710:READ A,B,C,D: IF B(A
    +34)+B(B+34)+B(C+34)
    +B(D+34)=4 LET J=J+1
720:!AD7001!: IF H<14
    GOTO 710
730:W=W+J*X: IF W=0
    GOTO 850: IF J=0
    GOTO 13
739:CURSOR 6,1: PRINT "ト
    クテン=";J*X: BEEP "T2D
    1FGDFGDFG": IF W>99
    GOTO 870: GOTO 13
800:DATA 0,1,2,3,4,5,6,7
    ,8,9,10,11,12,13,14,
    15,0,4,8,12,1,5,9,13
    ,2,6,10,14,3,7,11,15
810:DATA 0,5,10,15,0,5,1
    0,15,3,6,9,12,3,6,9,
    12,5,6,9,10,5,6,9,10
850:CLS : BEEP "T4-E5-A6
    R3-A-BC5R3CDE7":
    GOTO 880
870:CLS : BEEP "T2C6E3E5
    EEFEDD6C3D5ED6
880:CURSOR 8,0: PRINT "コ
    イン=";W;"マイ
885:CURSOR 5,2: PRINT "G
    AME OVER!": CURSOR 5
    ,3: PRINT "PLAY AGAI
    N?":!E4362B03A6DB!:
    IF A=17 GOTO 9
```

♬♬♬♬♬♬ ラジオPiO by J ♬♬♬♬♬♬

え～、せっかく前号で１ページ確保したというのに、今回またとぎれとぎれで、どうもすいません。

では、p.87からの続きを行きましょう。

１．とんがり帽子のメモル　２．蒼き流星SPTレイズナー　３．重戦機エルガイム(ただし前半の明るい部分だけ)　４．装甲騎兵ボトムズ　５．戦闘メカ・ザブングル(大宮北…会長Ⅲ・浪)(１点)

１．カバトット　２．ハゼドン　３．パーパパパ　４．小さなバイキング・ビッケ　５．おねがい！サミアどん(奥野細道)(1点)

１．聖戦士ダンバイン　２．ナウシカ　３．名探偵ホームズ　４．鉄人28号　５．牧場の少女カトリ(木足とりも)(１点)

１．タッチ(これは映画を見てきたから)　２．レイズナー(かなり面白いと思います)　３．アリオン(本当は１位にしたかったのですが，見れなかったのです，でも好きです)　４．ZZガンダム(これはサイテーだと思う!!)　５．くりいむレモン(だっだれだっこんなこと書いたのは)(おふぇーりあ)(１点)

１．太陽の王子ホルスの大冒険　２．パンダコパンダ(特に竹やぶがいい！)　３．とんがり帽子のメモル　４．宇宙船サジタリウス　５．戦え！イクサー1(実は原作の阿乱霊氏のFanなのだった)(指尾冴)(１点)

１．ナウシカ　２．マクロス　３．うる星やつら　４．装甲騎兵ボトムズ　５．レイズナーちなみに６位以下はガラット，ダンバイン，モスピーダ，ウラシマン，サジタリウス(700隠居生活会長のベストPiOニストをめざしイラスト練習中の塩尻哲生)(１点)

１．ミンキーモモ(好きだから)　２．スヌーピー(木PM４：30より)　３．亜美・アゲイン(おにいちゃんとよんでくれるから)４．ビッケ(面白いから)　５．ナウシカ(泣けるなあ)次エスカレーション・シリーズ(金狼)(１点)

１．ルパンⅢカリシロ(笑いあり，シリアスあり，スリルありで面白いぜ！)　２．ガンダムⅢ(人の出会いと別れ，スレッガーとララァのいってしまうあたり大感動!!)　３．銀河鉄道999(このマンガはアニメの方が面白い)　４．宇宙戦艦ヤマト(１番よかったのはさらば～の映画版)　５．さよなら銀河鉄道999(色々あって迷うのですが…)(夜曲)　(１点)

１．銀河鉄道999　２．銀河漂流バイフォム　３．ナウシカ　４．アリオン　５．吸血鬼ハンターＤ (プロトン)(１点)

１．ダッシュ勝平　２．タッチ　３．伊賀のカバ丸　４．ドカベン　５．おじゃマンガ山田君(竹入雄二青年よ大志を抱け)　(１点)

１．おーいはに丸　２．忍者戦士飛影　３．ドラゴンボール４．超重機神ダンクーガ　５．ガラット(杷析　梢)(１点)

ふ～，疲れた．これだけ一気に読むと，息は切れるわ，目はくらむわ．でも来月号の残り半分に期待していてね．

ここで心気一転，アドベンチャーブックの本の話にしましょう．まずは，シミューレーション大好人間さん，FeとCAO2さん，どうもありがとうございました．早速ソーサリー１「魔法使いの丘」を買ってきました．今，必死に魔法を覚えています．(炎の受験生)(１点)

ということです．よかったね炎の受験生君．また解き終わったら，感想を聞かせてください．

(前略)Jさんは「ホームズ10の怪事件」ってゲーム知ってますか？(中略)．P.S.ミステリー，冒険小説紹介なんてコーナーできんでしょうね．フォーサイスが１番だけどラドラムも捨て難いし，T.ブロックやらヒギンズ，いや，マクリーン，やっぱしフランシスかな？(以下略)　(だんだん畑)(１点)

この「ホームズ10の怪事件」は先月号のラジオPiOで話題になったよね．本当によくできているゲームブックなんだけど，だんだん畑君のアイデアは最高だね．でも，PiOリスナーの中でミステリーファンの人って何人ぐらいいるのかなぁ．

で，実はなぜか竹志君のアイデアなんだけど，

R.P.Gをやりたいがマスターがいない．また，マスターはできるがプレイヤーが集まらない．そんなリスナーに朗報です．

「宇宙暦2833年５月．地球で１番の探偵と言われているあなたの所へ１通の依頼状が届いた．報酬は10万クレジット．内容はある惑星で生息を断った人物の生存確認と救出だ」

これを読んだあなたは５ケタの16進数をサイコロ２個使ってつくり，プレイヤーキャラクタの名を一緒にハガキに書いて，ラジオPiOまで．マスターの私があなたの希望する行動によって話を進めます．壮大なスケールでおくる誌上R.P.G.ただ今発進！と，まあバカ話はおしまい．みんなウソですよ．でも本当にできたら面白いかも．(以下略)　(なずな竹志郎)(２点)

うん，これは面白い．ぜひこのラジオPiOで実現させよう．まず，誰かこの世界の設定を考えてくれて，なおかつ参加希望者が20名以上いたら実現しよう．参加希望者は「誌上R.P.G.係」まで，キャラクタ名，そのキャラクタの年令(20～50才の間で選択，若いほど体力はあるが経験が少ない)，前の職業(これが重要になる．ただし，１つの職業に５年間従事していないと，その技量は認められない)をハガキに書いて送ってください．20名に達したらスタートしてみたいと思います．ただし，すご～く時間がかかると思うので，その点はよろしく．

Jさん，こんにちは。５月号で名古屋弁の表現の仕方で困っていたようですが，PiOにしかできないとてもよい方法があります。ソノシートを使ってみてはどうでしょう。ソノシートを使えば，地方なまりなど簡単なものです。そのうえ，有名プログラマーをとても身近に感じることができます。どうでしょうか？
P.S.　それから，「ジオングのモビルスーツ」は，
トマトケチャップさんの意見のほうだと思います。
katsu.

岐阜県　KATSU(2点)

ではこのコーナー最後のオハガキは，

な～ぜみんなこの本のことを紹介してくれないの？その名は「ファイティング・ファンタジー」(S・ジャクソン著)．僕は，ソーサリーからこの本のことを知ったのですが，これぞまさにRPG！(以下略)　(十円大仏)(１点)

ということです．これからもおもしろいゲームブックがあったら，どんどんこのラジオPiOにオハガキください．

さて，次の話題は，５月号でちょっと書いたなまりの表現法についてです．

(前略)なまりの表現法ですが，もしルビを打てるのなら会話を普通に書いてルビで標準語を書いたらどうでしょうか．全部だとごちゃごちゃするので，面白そうな所だけ…(以下略)　(中川雅人)(１点)

なまりなどを表現するには，手間がかかると思いますが，声のイントネーションを─┌─┐└─というように表わして文字の上に重ねればいいのではないでしょうか．(村上克彦)(１点)

なんかこの方法は中学校の英語の教科書にありませんでした？

Jさん人類ネコ科知ってます？　あの中の守山君という子が名古屋弁使っとりますがあれをすらすら読めるのは名古屋人だけだろうね．でもね，名古屋弁てルビふって意味かかなやっぱりわかれへんのやろか？(中略)名古屋弁ワープロ作ったら大変だじぇいんじゃ？(杷析　梢)(１点)

ということですが，どうしたもんだか．ちなみに今回のPiOなソフトハウス訪問でも大阪弁をどう表現しようかと思って，結局ノーマルに書いてしまいましたが．

(前略)５月号で名古屋なまりのことが問題になっていたんですけど会話を全部，ソノシートに入れてみたらどうでしょうか？(以下略)(Final Machine)(１点)

そんなことしたら，プログラムが１本も入らないことになって，全読者から総スカンを食っちゃいますよ．でも，Final Machine君と同じことを考えている人がけっこういるんだよね．

(前略)ここまでラジオPiOが拡大してきたら，もうソノシートに吹き込んでソノシートPiOをやるっきゃない！と思うのですが．(BYS)(１点)

(前略)このラジオPiOをソノシートにいれたらどうですか？いつもプログラムに２枚使っているけど，３枚にしてその１枚のA面にラジオPiOをJさんが司会をし，そして入れて(以下略)(あいうえおいちゃん)(１点)

168ページへワープ

ったかな？」「…」時の流れを痛切に感じるだぶりゅわい事)
★少しならあります．Ⓟ

PC-1450 BASIC
グラフィック BASEBALL

ベースボール

■Light Nights

PiOには，どうしてPC-1450のプログラムが載らないのだろうか．これではユーザーがかわいそうだ．こう考えた私，Light Nightsはここにペンをとるのであった．

このゲームは単にきた打球を打つだけのものではなく，盗塁やバントもでき，なかなかのものに仕上がっていると思います．

■プログラム・インフォメーション

言語	BASIC
面白さ	！！！
動き・操作性	→→→
サウンド	♪♪
編集部評	画面の構成がうまいので，すべての情報を見ながら遊べるし，盗塁ができるのもうれしい．もう少しスピード感があれば，ずっとよくなるね．(T²)

プログラムの説明

行番号マップを表1として載せておきます．また，変数がかなり入り乱れておりますので，表2に主要変数をまとめておきます．

入力方法

リストどおりに打ち込んでください．POKE，CALLの番地は間違えると暴走する恐れがありますので慎重に！

遊び方

RUN ENTER でスタート．タイトル表示後，"センコウ・ダリョク"と表示されますので先攻チームの各打者の打力を入力してください．打力は0から9までの整数で，大きい数ほど打率がよくなります．1番打者から9番打者までの打力を，9桁の数字として入力し，ENTER キーを押してください．(図1参照)．このとき，各打者の打力の合計が，30になるようにしてください(たとえば図1の場合だと，0＋7＋4＋4＋9＋4＋0＋1＋1＝30でOK)．先攻の打力を入力したあと，同様に後攻の打力も入力してください．

後攻の打力を入力すると，いよいよ試合開始です(画面表示については，図2参照)．各打者の打席の前に打順と打力が"5バン――9"のように表示されます．ピッチャーは全自動で投げてきますので，タイミングよく打ってください(キーについては図3参照)．ベースの4ドット手前にボールがきたときにタイミングよくキーを押せばバッチリです．なお，ボールをバットの芯でとらえたとき(すなわち，自分の押したキーと，ボールのコースがあっているとき)は本塁打や3塁打も出ますが，自分の押したキーとボールのコースが1ドットずれていると，本塁打や3塁打は出ません．2ドット以上ずれたり，タイミングが合っていないと空振りします．また，ピッチャーはストレートの他にカーブとシュートも投げてきます．

次に盗塁についてですが，これは1塁にランナーがいて，2塁があいているときにできます．ピッチャーの投げた球が5ドット進む前に ー のキーを押せばよいのです．盗塁の成功率は，そのとき打席に立っている打者の打力が低いほど高くなります．また，バントするときは，ピッチャーの投げた球が5ドット進む前に 2 を押します．バントができるのは，3塁にランナーがいないときで，80％成功します．

スリーアウトになると，"チェンジ"と表示して止まります．ENTER で再開します．また，"チェンジ"と表示されているときに，ブレークしても，GOTO190 ENTER で，その続きができます．

試合は9回までで，延長はありません．

表1　行番号マップ

行番号	内容
1～3	タイトル表示
4，5	初期設定
9～75	投球及び打撃表示
85～130	打力入力
200	投球コース，球種選択
220	振ったか？
230	打ったか？
280	ボールか？
290	ストライクか？
315～360	ヒットかアウトか？
370～395	ヒットの際のランナー，得点の処理
400	ファール・ボールか？
410	三振か？
420	スリーアウトか？
440～460	表，裏の交代，ゲーム・オーバーの判断
500～510	アウト，ヒットの際のカウント，打順の処理
600～615	画面表示
700～740	ファール・ボールの際のランナーの処理
800～840	盗塁
850～870	バント
900，910	ゲーム・オーバー

表2　変数表

変数名	内容
A	先攻チームの打順
C	後攻チームの打順
D(A)	先攻チームの打力データ
C(C)	後攻チームの打順
U	表のとき＝D(A) 裏のとき＝C(A)
K	回数
H	＝0のとき表，＝1のとき裏
R	ランナー状態
S	ストライク
B	ボール
O	アウト
B(0)～B(2)	S，B，Oの画面表示用
Z$	キースキャン用
X	先攻の得点
Y	後攻の得点
G	ボールの位置

図1　打力の入力

打力	0	7	4	4	9	4	0	1	1	ENTER
打順	1	2	3	4	5	6	7	8	9	

PC-1450 ―RO― グラフィック BASE BALL by Light Nights

PC-1450ユーザーに贈る

面白さ保障つき

図2　画面全体図

ピッチャー
ホームベース
カウント，上からストライク，ボール，アウトを示す．たとえばこの場合1ストライク2ボール2アウトへ．
ランナー状態
回数
表か裏か
3ウ 4－3
スコア
注：ランナー状態
3塁
1塁
2塁
ホームベース

図3　コースに対応するキー

1
2
3
ボール
ストライク
ボール

最後に

今までPC-1245でプログラムを作っていただけに，RAM 4 KBの広さには感激しました．皆でPC-1450をヨイショしましょう(別に私はPC-1245を見放したわけではない)．PiOなイラストにも進出したいと思ってますので皆さん，Light Nightsをヨロシク！

PiO

グラフィック BASEBALL BASICリスト

```
1:PAUSE " ｸﾞﾗﾌｨｯｸBASEB
  ALL":CALL &05A0:POKE
  &7000,68,68,127,16,1
  12:FOR I=1 TO 30:
  NEXT I
2:POKE &7000,65,66:FOR
  I=1 TO 30:NEXT I:
  POKE &7000,64,64:FOR
  I=1 TO 30:NEXT I:
  POKE &7003,18,113:
  FOR I=1 TO 30:NEXT I
3:POKE &7003,20,116:
  FOR I=1 TO 30:NEXT I
  :FOR I=5 TO 59:POKE
  &7000+I,0:NEXT I:FOR
  I=&7B TO &68 STEP -1
  :POKE &7000+I,0:NEXT
  I
4:CLEAR :RANDOM
5:DIM D(9),C(9),B(3),B
  $(0)*9,H$(1)*2:H$(0)
  ="ｵ":H$(1)="ｳ"
6:WAIT 100:PRINT "by
  Light Nihgts":WAIT
7:GOTO 80
9:F=0:L=0:I=0:CALL &05
  A0:POKE &7019,28,28,
  8
10:POKE &7000,68,68,127
  ,16,112:FOR I=1 TO 3
  0:NEXT I:POKE &7000,
  65,66:FOR I=1 TO 30:
  NEXT I
12:POKE &7000,64,64:FOR
  I=1 TO 30:NEXT I:
  POKE &7003,18,113:
  FOR I=1 TO 30:NEXT I
  :POKE &7003,20,116:
  POKE &7005,G
20:FOR J=6 TO 24:POKE &
  7000+J,G:IF I=1 THEN
  30
25:Z$=INKEY$ :IF Z$="-"
  AND J<10 LET E=1
26:IF Z$="2" AND J<10
  LET E=2
30:IF VAL Z$<>0 GOSUB 5
  0
35:IF J=21 LET G=G*D
40:POKE &6FFF+J,0:NEXT
  J:RETURN
50:I=1:ON L GOTO 65,70,
  75
60:POKE &7019,92,92,72,
  64,64:L=L+1:F=J:
  RETURN
65:POKE &7019,28,92,40,
  16,8:L=L+1:RETURN
70:POKE &701A,126,8,0,0
  :IF F<10 RETURN
72:L=L+1:RETURN
75:POKE &7019,28,28,8,0
  ,0:RETURN ,
80:FOR I=1 TO 20:CALL &
  05A2:NEXT I
85:J=0:INPUT "ｾﾝｺｳ･ﾀﾞﾘｮ
  ｸ";B$(0)
90:FOR I=1 TO 9:C$=MID$
  (B$(0),I,1):D(I)=VAL
  C$:J=J+D(I):NEXT I
95:IF J<>30 THEN 85
100:K=1
110:J=0:INPUT "ｺｳｺｳ･ﾀﾞﾘｮ
  ｸ";B$(0)
120:FOR I=1 TO 9:C$=MID$
  (B$(0),I,1):C(I)=VAL
  C$:J=J+C(I):NEXT I
130:IF J<>30 THEN 110
180:A=1:C=1
190:IF H=0 LET U=D(A):
  PAUSE A;"ﾊﾞﾝ";"--";U
  :PAUSE "":GOTO 200
195:U=C(C):PAUSE C;"ﾊﾞﾝ"
  ;"--";U:PAUSE ""
200:W=0:D=2^(RND 3-2):G=
  2^(RND 3+1):GOSUB 9
210:ON E GOTO 800,850
220:IF F<>0 AND F<>22
  GOTO 290
230:IF F=22 GOTO 300
280:IF G=2 OR G=32 LET B
  =B+1:B(B-1)=B(B-1)+8
  :GOTO 400
290:S=S+1:B(S-1)=B(S-1)+
  2:GOTO 410
300:J=RND 30+2*U:IF G=2^
  (VAL Z$+1) THEN 315
305:IF G=2^(VAL Z$+2) OR
  G=2^VAL Z$ THEN 317
310:GOTO 290
315:IF J=25 THEN 360
316:IF J=26 THEN 350
317:IF J=27 OR J=28 THEN
  340
318:IF J>28 THEN 330
325:PAUSE "OUT":O=O+1:B(
  O-1)=B(O-1)+32:CALL
  &05A2:GOTO 500
330:BEEP 1:PAUSE "1BH":J
  =1:GOTO 370
340:BEEP 2:PAUSE "2BH":J
  =2:GOTO 370
350:BEEP 3:PAUSE "3BH":J
  =3:GOTO 370
360:BEEP 4:PAUSE "H.R.":
  J=4
370:R=R*2^J+2^(J-1)
375:IF R>63 LET R=R-64:T
  =T+1
380:IF R>31 LET R=R-32:T
  =T+1
385:IF R>15 LET R=R-16:T
  =T+1
390:IF R>7 LET R=R-8:T=T
  +1
391:IF H=0 LET X=X+T:
  GOTO 395
392:Y=Y+T:IF K=9 AND Y>X
  GOTO 900
395:T=0:GOTO 500
400:IF B=4 PAUSE "4ﾎﾞｰﾙ"
  :GOTO 700
410:IF S=3 LET O=O+1:B(O
  -1)=B(O-1)+32:PAUSE
  "3ｼﾝ":GOTO 500
415:W=1
420:IF O=3 LET S=0:B=0:O
  =0:R=0:B(0)=0:B(1)=0
  :B(2)=0:GOTO 440
430:GOTO 600
440:ON 1-H GOTO 450
442:H=0:K=K+1:IF K=10
  GOTO 900
443:PRINT "ﾁｪﾝｼﾞ"
445:GOTO 190
450:H=1:IF K=9 AND X<Y
  THEN 900
455:PRINT "ﾁｪﾝｼﾞ"
460:GOTO 190
500:S=0:B=0:B(2)=0:B(1)=
  INT (B(1)/32)*32:B(0
  )= INT (B(0)/32)*32
505:IF H=0 LET A=A+1-
  INT (A/9)*9:GOTO 420
510:C=C+1- INT (C/9)*9:
  GOTO 420
600:X$=STR$ X:Y$=STR$ Y:
  K$=STR$ K:PAUSE "
      ";K$;H$(H);X$;
  "-";Y$
605:CALL &05A0:POKE &700
  0,64,64,127,20,116:
  POKE &7019,28,28,8
607:X=VAL X$:Y=VAL Y$:K=
  VAL K$
610:POKE &7023,B(0):POKE
  &7025,B(1):POKE &702
  7,B(2):POKE &7029,32
  ,96,32
612:I=R:IF R>3 POKE &702
  8,12:R=R-4
613:IF R>1 POKE &702A,99
  :R=R-2
614:IF R=1 POKE &702C,12
615:R=I:FOR I=1 TO 200:
  NEXT I
620:ON W+1 GOTO 190,200
700:IF R=2 LET R=R+1:
  GOTO 500
710:IF R=4 LET R=R+1:
  GOTO 500
720:IF R=6 LET R=R+1:
  GOTO 500
730:IF R=5 LET R=R+2:
  GOTO 500
740:J=1:GOTO 370
800:E=0:IF R= INT (R/2)*
  2 OR INT (R/2)<> INT
  (R/4)*2 THEN 220
810:IF RND 100/10>RND 4+
  V/5 LET R=R+1:PAUSE
  "SAFE !":BEEP 2:GOTO
  220
820:PAUSE "TOUCH OUT !":
  CALL &05A2:O=O+1:B(O
  -1)=B(O-1)+32:R=R-1
830:IF O=3 LET S=0:B=0:O
  =0:R=0:B(0)=0:B(1)=0
  :B(2)=0:GOTO 440
840:GOTO 220
850:E=0:IF INT (R/4)=1
  OR R=0 THEN 220
860:IF RND 100/10>2 LET
  R=R*2:PAUSE "O.K.":
  BEEP 2:O=O+1:B(O-1)=
  B(O-1)+32:GOTO 500
870:PAUSE "OUT !":CALL &
  05A2:O=O+1:B(O-1)=B(
  O-1)+32:GOTO 500
900:BEEP 3:PAUSE "ｹﾞｰﾑ ｵ
  -ﾊﾞｰ"
910:PRINT X;"ﾀｲ";Y
```

PiOはみだしプレゼント

S1用ゲーム 50本プレゼント

S1用のゲーム・ソフトを Tele Star S1クラブ事務局より50名の皆さんにプレゼントします．

ゲームは，T&Eソフトの惑星メフィウス(カセット版) 20名と，コンプティークのバルダーダッシュ(2D版) 30名です．

ご希望の方は，官製ハガキに右の応募シールを貼り，❶住所，❷氏名(ふりがなを振ってください)，❸年令，❹職業，❺あればお持ちのコンピュータの機種名，❻希望のソフト(どちらか一つ)，❼8月号で入力したゲームとかかった時間，❽PiOに対するご意見，ご希望を書き添えてお送りください．

《応募先》

〒151 東京都渋谷区代々木 1-37-1 ぜんらくビル5F
PiO編集部「S1ゲームちょ～だい係」

なお，締め切りは8月8日(当日の消印有効)，発表は10月号(9月8日発売)です．

COMPTIQ
BOULDER DASH II
DISK

ていることになる．おれはもう聞いている． P.S. おれは今リック・スプリングフィールドのライブを聞いている．ヒューマン・タッチはいまいちだったが，リビング・イン・OZ，ジェシーズ・ガールはよかった．ちなみにおれはクィーンのファンだ．新曲ア・カインド・オブ・マジックをよろしく頼む． (ピーコ)

PiO 8月号
S1
プレゼント

PC-2001

BASIC+(マシン語)

地底生物ゾウク

■藤村 和

俺の名はフォーク．世界でも1億本の指になら入れるだろう名探検家だ．

ある日俺はダイヤを求めて変な洞窟にたどりついた．なにが変かって，奥がどこまでも続いているのさ．バカな俺は腹が減るのも忘れ，その洞窟を3日も歩き続けてしまった．

そんなあるとき，俺の目の前に不思議な世界が現われた．あたり一面氷である．そして，その上には無数の透明な球体がちらばっていた．それは何と球状のダイヤであった．

ダイヤを取ろうとしたとき，何かが俺に近づいてきた．ダイヤを生命源とするアメーバー状の地底生物ゾゥクだった．彼らは俺を消去しようとしているのだ．

そうはいくかい．俺はこんなとこで死んでられねーんだよ！

■プログラム・インフォメーション

言語	BASIC+(マシン語)
面白さ	！！！！
動き・操作性	→→→
サウンド	♪♪
編集部評	面白くて，よくできたゲームです．でも，どこかで見たことがあるような気がするなぁ？ (T²)

入力方法

ゲーム本体はマシン語でできていますが，残念ながら適当なモニタがないのでデータ文の形で作ってあります．そのままBASICのリストとして入力してください．

リスト1，リスト2のデータ文には，"！"の後に1～3桁の数字がありますが，これはチェックサムです．もし，RUNさせてチェックサムが合わなかった場合には，エラーを出して止まりますので，リストをもう一度チェックしてください．

RUNさせる前に必ずセーブすることを忘れずに！

すべてのリストを入力，セーブし終わったら，実行開始です．

リスト1をロードしてRUN，リスト2をロードしてRUN．最後にリスト3をロードしてRUNすればOKです．

遊び方

テン・キーの[8][2][4][6]で上下左右に動き，[INS]と[DEL]キーで自分の左右の氷を溶かします．この氷は時間がたつとまた凍りますので，タイミングよくゾゥクを落とせば氷づけにすることができます．

上下に移動するには鍾乳石(には見えない)につかまって移動します．また，穴のあいている所にはネット状(横から見るとただの棒ですが)の地底植物ネトロがはりめぐらされていることがあります．このネトロを渡って穴を渡ることもできますし，飛び降りることもできます．

このように，ゾゥクから逃げながらダイヤをすべて集めると，上にのぼれる鍾乳石が出てきますから，これにつかまって上へ出てください．これで一面クリアになります．あ，それから自殺は[SPACE]です．

フォークは一面クリアごとに2人ボーナス．ただし，全12面を終わると，1面目に戻ります．その後はボーナス1人になります．以後12面ごとにボーナスは½になります．フォークはスタート時6人で，12面ごとに6人に戻ります．

ところでキーは2つ以上同時に押さないでください．

改造について

面のデータはリスト3の230行以降に，1行に1面分ずつ入っているので，これを変えれば自分の好きな面が作れます．

データの内容は，

0……空白
1……鍾乳石
2……ネトロ
3……クリア時に出る鍾乳石
4……ダイヤ
5……氷
8……フォーク(1人だけ)
@……ゾゥク(0～5匹)

となっています．

ただし，フォークが左右からはみ出たときの処理はしていないので，氷を使ってはみ出ないようにしてください．

また，音楽をなくしたければ，リスト3の200～220行を取ってください．

◘参考文献

"PC-2001テクニカル・マニュアル",ASCII，'83年8月号

STAGE: 2
LEFT: 5

リスト1 地底生物ゾゥク BASICリスト I

```
10 CLEAR10,&HEFFF:DEFINTA-Z
20 AD=&HF040:S=0:C=0
30 READA$:IFA$="#"THENEND
40 IFA$="!"THEN60
50 POKEAD,VAL("&H"+A$):AD=AD+1:S=S+VAL("
&H"+A$):GOTO30
60 READA$:CS=VAL("&H"+A$)
70 IFCS<>STHENPRINT"ERROR ";C*10+90:END
80 C=C+1:S=0:GOTO30
90 DATA0,0,0,0,0,0,1,1, 1,1,1,0,0,0,0,0,
 0,0,0,0,0,0,0,0, 0,0,0,0,0,0,0,0,!,5
100 DATA0,0,0,0,0,0,0,0, 0,0,0,0,0,0,0,0
, 0,0,0,0,0,0,0,0, 0,0,0,0,0,0,0,0,!,0
110 DATA0,0,0,0,0,70,70,0,0,0,40,40,40,4
0,40,0,0,0,0,0,0,20,70,20,0,10,30,70,30,
10,10,30,0,30,10,10,0,0,0,10,!,460
120 DATA0,40,30,40,0,70,70,40,30,40,40,4
0,70,40,40,0,40,30,40,0,0,60,70,60,0,10,
30,70,30,10,10,70,30,70,10,10,40,30,40,1
0,!,880
130 DATA40,20,60,20,40,70,70,60,20,40,60
,50,70,50,60,40,20,60,20,40,40,20,70,20,
40,10,30,70,30,10,10,30,30,30,10,30,10,3
0,10,30,!,930
140 DATA0,50,20,50,0,0,50,20,50,0,0,50,2
0,50,0,0,50,20,50,0,0,50,20,50,0,0,50,20
,50,0,0,50,20,50,0,0,50,20,50,0,!,600
150 DATA0F,07,EF,1F,6A,04,44,67,F1,48,31
,48,31,48,31,48,31,1B,69,10,60,C7,1F,48,
3E,44,67,F1,00,60,C3,1C,!,A4D
160 DATA6E,FF,0A,1F,0C,3B,48,3F,0F,66,10
,1F,52,54,26,F1,6A,00,37,20,6A,28,07,0F,
60,C2,44,F3,06,69,00,24,04,FF,44,0E,0C,0
0,08,!,A83
170 DATA2B,1D,60,C1,60,C1,60,C5,46,80,1D
,69,00,56,F0,1C,0D,60,C2,1D,0C,56,00,1C,
2A,08,0,0,0,0,0,0,0,!,859
180 DATA34,00,F0,6A,3F,48,1E,48,3E,44,20
,F1,48,3F,48,1F,32,52,54,8D,F1,08,0,0,!,
75A
190 DATA44,20,F2,44,78,F4,6A,20,44,6B,F7
,44,20,F2,44,B0,F3,6A,00,44,6B,F7,54,A0,
F1,0,0,0,0,0,0,0,!,C68
200 DATA14,F4,F1,0F,37,40,54,F1,F1, 2B,0
7,07,67,05,54,F1,F1,67,01,73,67,02,73,0F
,46,10,1F,2B,07,07,67,01,73,67,05,73,2B,
07,10,67,10,73, 0F,37,40,73,6A,02,08,6A,
00,08,6A,01,08,0,!,F3C
```

PiO PiO

▶N-BASICでちょっと変わった機能を見つけました．プログラム実行中にESCキーを押してからCTRL-Oを入力すると"^O"と表示して実行を継続しますが，PRINT文などの画面出力がまったく行なわれなくなります．もう一度ESCとCTRL-Oを入力するか，INPUT文などが実行されれば元に戻ります．プログラム中なら0EB4DHに0以外を書き込めば画面出力が行なわれなくなります．これはPalo Alto Tiny BASICの名残りでしょうか？

リスト1 地底生物ゾック BASICリストI

```
210 DATA0F,37,40,54,1A,F2,00,00,2B,77,05
,54,1A,F2,0F,66,10,1F,2B,67,00,54,1D,F2,
67,03,54,1D,F2,67,07,54,1D,F2,6A,00,08,6
A,01,08,!,B09
220 DATA70,69,76,F0,70,79,9E,F1,6E,F0,70
,6F,76,F0,44,C0,F1,0A,67,02,54,7E,F2,44,
44,F7,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
0,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
,67,00,54,3E,F3,77,20,54,66,F2,6A,00,70,
7A,9F,F1,02,02,08,6E,F0,70,6F,76,F0,!,18
C7
230 DATA77,32,54,8B,F2,0F,46,10,1F,44,C0
,F1,0A,67,00,54,3E,F3,70,69,76,F0,46,10,
70,79,76,F0,54,3E,F3,!,D52
240 DATA77,34,54,AA,F2,0F,66,01,1F,44,C0
,F1,0A,67,00,54,3E,F3,70,69,76,F0,66,01,
70,79,76,F0,54,3E,F3,!,D95
250 DATA77,36,54,C9,F2,0F,46,01,1F,44,C0
,F1,0A,67,00,54,3E,F3,70,69,76,F0,46,01,
70,79,76,F0,54,3E,F3,!,D76
260 DATA77,38,54,00,F3,2B,77,09,54,3E,F3
,0F,66,10,1F,44,C0,F1,0A,67,00,54,9D,F3,
70,69,76,F0,66,10,70,79,76,F0,54,3E,F3,7
0,69,76,F0,37,10,54,3E,F3,02,02,69,01,70
,79,9F,F1,08,!,1697
270 DATA77,12,54,33,F3,0F,46,0F,1F,48,3E
,44,F8,F1,0A,48,3F,77,01,54,3E,F3,69,07,
3B,70,69,51,F0,41,70,79,51,F0,46,40,6C,F
0,1D,0F,3A,0D,46,11,1D,69,14,3A,54,3E,F3
,77,7F,54,3E,F3,0F,46,11,54,08,F3,!,162C
280 DATA6E,F0,70,6F,9E,F1,2B,66,08,3B,44
,20,F1,70,6F,76,F0,2B,46,08,3B,48,3E,44,
20,F1,48,3F,2B,67,0E,54,93,F3,07,10,77,0
0,54,93,!,F3F
290 DATAF3,2B,07,07,77,04,08,69,08,3B,70
,69,70,F0,51,70,79,70,F0,77,00,08,14,3F,
F0,29,07,07,77,03,54,8B,F3,29,07,FD,39,5
3,54,7F,F3,44,88,F1,08,02,02,69,00,70,79
,9F,F1,08,70,70,69,70,F0,77,00,54,3E,F3,
54,EE,F2,0,0,0,0,0,0,0,!,1A7E
300 DATA70,69,51,F0,70,79,7C,F0,70,69,7C
,F0,67,00,08,6A,F0,46,51,1B,29,48,1E,51,
37,02,54,E7,F3,67,00,54,0A,F4,6E,F0,70,6
9,7C,F0,46,40,1F,2B,1F,2B,66,02,3B,44,20
,F1,54,F9,F3,6E,F0,70,69,7C,F0,46,40,1F,
2B,1F,2B,17,!,1BF7
310 DATA07,3B,44,20,F1,48,1F,29,51,39,70
,69,7C,F0,51,70,79,7C,F0,54,B8,F3,6E,F0,
70,69,7C,F0,46,40,1F,2B,1F,2B,66,01,3B,4
4,20,F1,48,1F,70,69,51,F0,51,70,79,51,F0
,!,154B
320 DATA70,69,7C,F0,41,46,40,6C,F0,1D,46
,11,6E,F0,1F,2E,3C,22,2F,3D,32,67,00,54,
FE,F3,54,36,F4,!,BAD,#
```

リスト2 地底生物ゾック BASICリストII

```
20 AD=&HF444:S=0:C=0
30 READA$:IFA$="#"THENEND
40 IFA$="!"THEN60
50 POKEAD,VAL("&H"+A$):AD=AD+1:S=S+VAL("
&H"+A$):GOTO30
60 READA$:CS=VAL("&H"+A$)
70 IFCS<>STHENPRINT"ERROR ";C*10+90:END
80 C=C+1:S=0:GOTO30
90 DATA00,00,00,2C,F0,48,3E,44,C0,F1,48,
3F,0F,1D,0A,67,00,54,69,F4,67,01,54,6E,F
4,0F,46,10,1F,2B,07,07,37,06,54,6E,F4,0D
,1F,69,00,08,0D,1F,69,01,08,00,00,00,00,
00,!,C75
100 DATA70,69,64,F0,67,00,08,70,79,65,F0
,6E,F0,46,65,1F,2B,70,79,44,F4,0F,46,05,
1F,2B,70,79,45,F4,0F,46,06,1F,2B,70,79,4
6,F4,0F,46,06,1F,2B,70,79,47,F4,70,7E,48
,F4,70,69,45,F4,!,15E1
110 DATA67,00,54,05,F5,51,70,79,45,F4,70
,3F,47,F4,2B,67,15,54,E7,F4,70,69,45,F4,
77,00,54,33,F6,0F,66,10,1F,44,B6,F7,54,E
0,F4,69,01,70,79,45,F4,54,33,F6,70,3E,47
,F4,54,8C,F7,69,00,70,79,45,F4,70,69,47,
!,1D1F
120 DATAF4,44,62,F5,2B,27,04,54,FE,F4,32
,54,F4,F4,70,3E,47,F4,54,33,F6,70,3F,47,
F4,44,C0,F1,44,9B,F7,54,2B,F5,70,3F,47,F
4,0F,46,10,1F,70,3E,47,F4,2B,07,07,00,00
,77,07,54,33,F6,54,12,F6,70,69,47,F4,07,
!,1C2A
130 DATAF0,1A,70,69,76,F0,07,F0,60,FA,54
,88,F5,70,69,47,F4,07,0F,1A,70,69,76,F0,
07,0F,60,BA,54,57,F5,70,3F,47,F4,33,54,5
C,F5,70,3F,47,F4,32,44,49,F4,54,7C,F5,07
,0F,1A,69,0F,60,E2,1F,08,67,05,54,BF,F5,
!,1C67
140 DATA54,12,F5,44,20,F1,54,2B,F5,00,00
,00,77,01,54,33,F6,70,3E,47,F4,54,33,F6,
60,BA,54,A8,F5,70,3F,47,F4,2B,07,07,77,0
1,54,BF,F5,0F,66,10,1F,2B,00,44,C0,F7,54
,BF,F5,54,B8,F5,70,3F,47,F4,0F,46,10,1F,
!,1A6E
150 DATA2B,00,54,D7,F7,54,BF,F5,70,3E,47
,F4,54,33,F6,70,3F,47,F4,70,69,44,F4,77,
01,54,EF,F5,32,44,76,F7,67,00,54,DC,F5,7
0,3E,47,F4,54,33,F6,69,00,70,79,44,F4,33
,33,44,76,F7,77,00,54,F8,F5,54,33,F6,33,
!,1F44
160 DATA44,76,F7,67,00,54,FF,F5,70,3E,47
,F4,54,33,F6,69,01,70,79,44,F4,32,32,44,
76,F7,67,00,54,33,F6,54,F8,F5,70,69,46,F
4,67,00,54,42,F6,70,3F,47,F4,0F,66,10,1F
,54,7E,F7,3B,44,20,F1,69,00,70,79,46,F4,
!,1D04
170 DATA54,42,F6,70,3F,47,F4,2B,07,07,67
,06,54,42,F6,54,48,F6,69,0B,70,79,45,F4,
6E,F0,70,69,65,F0,46,76,1F,2B,1F,2B,66,1
0,3B,44,20,F1,6E,F0,70,69,47,F4,1F,2B,46
,10,54,21,F7,00,70,6A,76,F0,70,69,47,F4,
!,1A84
180 DATA60,FA,54,7E,F6,02,02,69,00,70,79
,9F,F1,08,70,3F,47,F4,70,6A,46,F4,0A,77,
00,54,A1,F6,2B,07,07,77,04,54,F2,F6,2B,6
6,04,3B,6A,01,70,7A,46,F4,54,F2,F6,77,01
,54,C9,F6,2B,77,10,54,C0,F6,0F,46,10,1F,
!,1AD0
190 DATA2B,07,07,67,01,54,F2,F6,67,05,54
,F2,F6,00,00,00,6A,02,70,7A,46,F4,54,F2,
F6,2B,77,10,54,F2,F6,0F,46,10,1F,2B,07,0
7,67,01,54,E3,F6,67,05,54,E3,F6,54,F2,F6
,70,3F,47,F4,2B,46,04,3B,6A,00,70,7A,46,
!,199A
200 DATAF4,00,70,69,65,F0,46,65,1B,6A,F0
,34,44,F4,2D,39,0B,46,05,1B,2D,39,0B,46,
06,1B,2D,39,0B,46,06,1B,2D,39,70,69,65,F
0,51,70,79,65,F0,67,00,08,54,83,F4,37,20
,54,2D,F7,3B,44,20,F1,54,67,F6,70,69,65,
!,16E0
210 DATAF0,46,76,1F,2B,70,79,47,F4,1F,2B
,46,10,3B,44,20,F1,54,67,F6,28,A0,6A,00,
67,00,54,54,F7,70,79,40,F0,54,60,F7,44,E
7,0A,67,3F,54,60,F7,70,69,40,F0,70,7A,A0
,FF,6A,A2,70,7A,97,FF,08,69,FF,51,54,6D,
!,1D1D
220 DATAF7,52,54,6B,F7,08,48,3E,44,C0,F1
,54,CC,F7,2B,07,07,77,00,54,42,F6,2B,46,
04,54,26,F6,70,69,65,F0,46,B8,1F,6E,F1,6
9,01,3B,54,33,F6,70,69,65,F0,46,B8,1F,6E
,F1,2B,1B,69,00,3B,0B,67,01,08,0A,77,02,
!,1918
230 DATA08,18,00,00,00,00,2B,07,17,67,05
,18,37,10,18,08,07,17,67,05,08,37,10,08,
00,00,00,18,48,3F,2B,07,10,67,10,6A,00,0
A,08,44,C0,F7,54,BF,F5,67,07,54,12,F5,54
,B8,F5,!,BD6,#
```

リスト3 地底生物ゾック 画面データ

```
10 DEFUSR=&HF188:DEFUSR1=&HF1A0
20 CONSOLE,0,0:DEFINTA-Z:DEFSNGB,M
30 L=1:M=5:B=2
40 FORI=0TO3:READA$(I):NEXT:IFA$(0)="E"T
HENRESTORE230:M=5:B=B/2:GOTO40
50 E=0:T=0
60 FORI=0TO3:FORJ=0TO15:A=ASC(MID$(A$(I)
,J+1,1))-&H30:IFA=4THENT=T+1
70 POKE&HF000+I*16+J,A:IFA<8GOTO100
80 IFA=16THENE=E+1:POKE&HF064,E:POKE&HF0
6A+E,0:POKE&HF070+E,0:POKE&HF076+E,I*16+
J:GOTO100
90 POKE&HF076,I*16+J
100 NEXT:NEXT
110 POKE&HF070,T:POKE&HF051,0:POKE&HF1A7
,&H30:POKE&HF1B2,&H30-T*2
120 LOCATE20:PRINT"STAGE:";L;:LOCATE60:P
RINT"LEFT:";INT(M);" ";
130 POKE&HFFA0,0:A=USR(0)
140 IFPEEK(&HFFA0)<>0THENGOSUB210:A=USR1
(0)ELSE140
150 A=PEEK(&HF19F)
160 IFA=1THENL=L+1:M=M+B:GOSUB200:GOTO40
170 M=M-1:IFM<0THEN190
180 GOSUB220:GOTO50
190 END
200 BEEP20,1:BEEP17,1:BEEP20,1:BEEP22,1:
BEEP24,4:BEEP0,2:BEEP24,1:BEEP22,1:BEEP2
4,1:BEEP22,1:BEEP20,4:RETURN
210 BEEP15,1:BEEP15,1:BEEP15,4:BEEP15,1:
BEEP16,1:BEEP15,1:BEEP16,1:BEEP15,4:RETU
RN
220 BEEP8,1:BEEP9,1:BEEP10,1:BEEP11,1:BE
EP12,1:BEEP11,1:BEEP10,1:BEEP9,1:BEEP8,4
:RETURN
230 DATA3040223000403@00,515500121555155
5,5100400010001004,5148001555551551
240 DATA0200404304004@5,105555055555551
5,1800000@04044015,5510400155555555
250 DATA5340022222222220,5551@4044400040
1,5405551800155155,5510015551000104
260 DATA5112110401111105,5114110101411@
5,5112110101 1@11@5,5118000101111105
270 DATA5522222222222203,5040040@040005
1,5550055405501581,5435040000001550
280 DATA304@000000000085,3202000@0155551
5,1014155551504515,1010150451555515
290 DATA522@000003000000,540122408300415
0,5041001555122150,55555510@0400154
300 DATA5222000442002235,5@401110001104@
5,5555048101405555,5040555010550405
310 DATA2220152202@14005,010225141201010
5,8140110010412245,2220110102210115
320 DATA0220040022202235,100555550000005
5,5100444015555105,5551@@@158040015
330 DATA5@04580003500040,5455515003@1555
1,5000410555@15450,5555551004150005
340 DATA5122284554@22215,514@45544554441
5,5145512222155415,551441@444144155
```

広島市 木足とりも

東京都 レタス

北海道 さくらかずえ

東京都 塩之助

(今どき9年前のTINY BASICを走らせて喜んでいるMYOHBAN★)

ポケコン
チェックサムプログラム

PC-1261用

入力方法

このプログラムは，メモリ上の&4100～&419Fまでを使用しています．ですから，プログラムを入力(またはロード)する前には必ず

EQU#4 ENTER

以上を実行し(PROモードで)，マシン語部用のためのエリアを確保してください．

エリアの確保ができたら，まずマシン語書き込みプログラム（**リスト1**)を入力し，入力が終わったら間違いがないかよく確認してください．そしてOKならば，

RUN ENTER

として実行し，無事実行が終わったら，

CSAVEM "ファイル名"；**&4100，&419F** ENTER

として，マシン語部をテープにセーブしてください．

次に，BASIC部（**リスト2**)を入力し，入力が終わったら先ほどと同じように入力の間違いがないかよく確認し，OKならば，

CSAVE "ファイル名" ENTER

として，先のマシン語部の後に続けてセーブしてください．

ロード方法

入力方法でも説明しましたが，このプログラムはメモリ上の&4100～&419Fまでを使用しています．そこで，まず

EQU#4 ENTER

以上を実行し，マシン語のためのエリアを確保します．

次に，先ほどセーブしたテープをカセットにセットし，

CLOADM "ファイル名" ENTER

としてマシン語部をロードし，続いて，

CLOAD "ファイル名" ENTER

としてBASIC部をロードします．

なお，BASIC部およびマシン語部をロードする際には，ファイル名を省略しても構いませんが，なるべく違うプログラムをロードしてしまったなどという間違いをしないためにも，ファイル名は付けるようにしてください．

起動方法

起動は本体のモード・スイッチをRUNの位置にし，**RUN** ENTER または DEF A としてください（モード・スイッチがRUN以外の位置になっていると，ERRORになります）．

使い方

プログラムを起動させると，まず"ADDRESS"と表示され，チェックサムを取りたいマシン語プログラムのスタート・アドレスを聞いてくるので，**&4100** ENTER というように，頭に"**&**"を付けた16進4ケタで任意のアドレスを入力してください．

すると，次に"LPRINT ？(Y/N)"と表示され，チェックサム値付きのダンプ・リストをプリンタに出力するかどうか聞いてきますので，出力するなら Y キーを，しないなら N キーを押してください．

以上でチェックサム・リストを出力し始めます．なお，途中で止めたい場合は BRK キーを押してください．

その他の注意

このチェックサム・プログラムのマシン語部は，アドレスの&4100～&419Fまでを使っています．そのため，この間と重なるマシン語プログラムのチェックサムを取ることはできません．

最後に

これまでにPiOで掲載されたポケコン用のモニタ等の一覧を表に示します．

タイトル	機種	掲載号	ページ
簡易モニタ	PC-1250/51/55	'84・11	179
チェックサム	PC-1261	'85・4	163
HALOモニタ	PC-1401	'85・4	165
マシン語入力ツール	PC-1261	'85・4	166
マシン語モニタ	PC-1245	'85・5	158
チェックサム	PC-1251/55/45	'85・8，11	172
チェックサム	PC-1350	'85・9	172
チェックサム	PC-1261	'85・11	172

リスト1　マシン語書き込みプログラム

```
 10:A=&4100
 20:READ B: IF B=-1 END
 30:POKE A,B:A=A+1: GOTO
    20
100:DATA &10,&41,&FC,&84
    ,&00,&01,&18,&84,&60
    ,&F8
110:DATA &02,&90,&03,&41
    ,&E2,&42,&8A,&60,&00
    ,&85,&59,&78,&41,&70
    ,&26,&DA,&26,&84,&59
120:DATA &78,&41,&70,&26
    ,&DA,&26,&02,&20,&26
    ,&02,&07,&34,&05
130:DATA &24,&8A,&44,&78
    ,&41,&70,&26,&DA,&26
    ,&2F,&0A,&02,&3A,&26
    ,&8A,&59,&78,&41,&70
140:DATA &26,&DA,&26,&02
    ,&00,&26,&02,&90,&03
    ,&41,&E2,&2E,&02,&00
    ,&03,&65,&E2,&42
150:DATA &06,&02,&06,&34
    ,&24,&26,&2F,&03,&06
    ,&02,&06,&34,&24,&26
    ,&2F,&03,&06
160:DATA &02,&06,&34,&24
    ,&26,&2F,&03,&06,&02
    ,&02,&34,&24,&26,&2F
    ,&03,&37
170:DATA &34,&64,&F0,&58
    ,&78,&41,&7B,&4D,&5B
    ,&64,&0F,&74,&30,&67
    ,&3A,&3A,&03,&74,&07
180:DATA &DA,&37,-1
```

リスト2　BASICプログラム

```
200:"A": CLEAR :Z$="*",Y
    $="*",X$="*",W$="*"
210:INPUT "ADDRESS ;";A:
    GOTO 230
220:END
230:INPUT "LPRINT ?(Y/N)
    ";B$: IF B$="Y"
    PRINT = LPRINT
240:POKE &41FC,A- INT (A
    /256)*256, INT (A/25
    6)
250:CALL &4100:A=A+8
260:PRINT Z$;Y$;X$;W$;
270:GOTO 240
```

New Products News

パーソナル・コンピュータ
パソコンテレビX1G(モデル10・モデル30)

シャープよりX1シリーズのニューモデル "パソコンテレビX1G" が発売された.

"X1G"はX1シリーズの特長である，スーパーインポーズ，高機能グラフィック，漢字ユーティリティなどの諸機能をすべて継承．ハード同様，ソフトコンパチブルも継承しているのでX1シリーズの各種ソフトウェアがそのまま使用できる.

また，コンピュータ画面がビデオに録画できるマルチビジュアル端子，ゲームソフトが楽しめるジョイカードなど新たにユーザーニーズの多様化に対応した新機能も装備されている.

さらに，パソコンテレビの用途拡大，システム化に対応して多様な周辺機器群を同時発売する.

《問い合わせ先》
〈大阪〉 シャープ(株)経営企画室広報
〠545 大阪府大阪市阿倍野区長池町22-22
☎(06)621-1221(大代表)
〈東京〉 シャープ(株)東京支社業務部広報
〠162 東京都新宿区市谷八幡町8
☎(03)260-1161(大代表)

《価格》

品　名	パーソナル・コンピュータ		ディスプレイテレビ	カラー専用ディスプレイ
形　名	CZ-820C E/B	CZ-822C E/B	CZ-820D E/B	CU-14G E/B
標準価格	¥69,800	¥118,000	¥79,800	¥49,800
愛　称	パソコンテレビX1G			—
	モデル10	モデル30	—	

ファミリーコンピュータ
ツインファミコン

シャープから業界初のファミコン/ディスクシステム一体型ゲーム機 "ツインファミコン" が発売された.

"ツインファミコン" はROMカセット/ディスクカードの両方のファミコン・ゲームソフトがすべて使用でき，将来のファミリーコンピュータのネットワーク化に対応した拡張端子も装備している.

また，本機と手軽に接続できる前面にファミコン端子を装備した専用カラーテレビ"ファミコンテレビ" も同時発売.

《価格》

品　名	ゲーム機	カラーテレビ
形　名	AN-500R/B	14M-S50R/B
愛　称	ツインファミコン	ファミコンテレビ
標準価格	¥32,000	¥59,800

《問い合わせ先》
〈大阪〉 シャープ(株)経営企画室広報
〠545 大阪府大阪市阿倍野区長池町22-22
☎(06)621-1221(大代表)
〈東京〉 シャープ(株)東京支社業務部広報
〠162 東京都新宿区市谷八幡町8
☎(03)260-1161(大代表)

漢字プリンタ
割付名人 M-1024II P/X

ブラザー工業よりドット・マトリクス漢字プリンタ "M-1024" のバージョンアップ機 "割付名人 M-1024II P/X" が発売された.

"割付名人 M-1024II P/X"は，前機種"M-1024"で好評だったプリンタ側での割付処理，24ドットの高品質印字などすべての機能を継承し，そのうえ10万円を切るコストパフォーマンスを実現したプリンタ．また，従来機種では別個対応だったMSX・PC双方への対応も可能としている.

《価格》
¥99,800

《問い合わせ先》
ブラザー工業(株)
〠467 愛知県名古屋市瑞穂区堀田通9-35
☎(052)824-2072

New Products News

ポケット・コンピュータ PB-1000

カシオより3.5インチ FDDが使用可能な液晶タッチキー式ポケコン"PB-1000"が発売された.

"PB-1000"はPBシリーズの最上位機種として使いやすさに徹し，諸機能をコンパクトなボディに搭載した新鋭機.

新たに320Kバイトの記憶容量を持つ3.5インチFDDユニット，液晶画面上のメニュー表示に直接触れるだけで処理が実行できる液晶タッチキーを採用．また，標準で8Kバイト，最大40Kバイトの大容量RAMを搭載，複数のプログラムやデータにファイル名をつけ外部記憶を使うことなく本体の記憶容量内でのデータ管理が可能である.

《価格》

¥39,800

《問い合わせ先》

カシオ計算機(株)　広報室

〒160　東京都新宿区西新宿2-6-1　新宿住友ビル

☎(03)347-4830

ポケット・コンピュータ PC-1246S

シャープからコンピュータの入門機としてコストパフォーマンスに優れた普及型ポケット・コンピュータ "PC-1246S" が発売された.

"PC-1246S"は初めてコンピュータにふれる入門者のために，BASICの基本学習に必須とされる71種のコマンドとプログラム入力に便利なクイック入力機能を搭載している．また，別売の24桁サーマル・プリンタ(CE-126P)や，カセットテープレコーダ(CE-152, CE-127R)が手軽に接続でき初心者でも安心して操作できる.

《価格》

¥7,900

《問い合わせ先》

〈大阪〉 シャープ(株)経営企画室広報

〒545　大阪府大阪市阿倍野区長池町22-22

☎(06)621-1221(大代表)

〈東京〉 シャープ(株)東京支社業務部広報

〒162　東京都新宿区市谷八幡町8

☎(03)260-1161(大代表)

ディスプレイ・テレビ C-15M320

NECより超高画質のニューメディア対応AVテレビ "C-15M320" が発売された.

最近のAVマニアの画質へのこだわりはモノスゴイ．ケーブルはコレ，テープは××社のでなくては…なんてのは序の口．本当にかつてのオーディオマニアを凌ぐすさまじさ．そういったマニアからパソコン・ユーザーまでのニーズに一挙に答えてしまうのがこの "C-15M320".

まず，水平解像度600本を実現(AVマニアの君ならこのすごさがわかるね)．もちろん文字放送(レベルA・Bの全レベル)，キャプテンシステム(ランク1～5の全ランク)などニューメディアにも対応．パソコン・ユーザーにとっても標準(15～17KHz)，高精細度(22～26KHz)，超高精細度(29～34KHz)と各モードに対応し，しかもそれぞれのモードが自動的に切換わる，3モードオートスキャン機能を備えているのはたのもしいかぎり.

AV，パソコンと時代の最先端を走る君にとって力強い味方の登場だね.

《価格》

¥125,000

《問い合わせ先》

日本電気ホームエレクトロニクス(株)

総務部　広報室

〒108　東京都港区芝5-37-8 住友三田ビル

☎(03)454-5111(代表)

パーソナル・コンピュータ WAVY25FK

三洋電機よりフロッピーディスク・ドライブ内蔵のMSX 2 パソコン "WAVY25 FK" が発売された.

MSX 2の基本仕様に3.5インチ・フロッピーディスク，漢字ROM(JIS第一水準)を内蔵しているため，ワープロやデータ・ベース・ソフトなど "漢字ROM必要ソフト" も自由自在．本機はホビーだけでなく実用データ・ベースとしての使用にも対応した本格実用機である.

《価格》

¥125,000

《問い合わせ先》

(株)三洋電機

国内家電営業本部　PA企画部

〒570　大阪府守口市大日東町100

☎(06)901-1111

SC-3000
BASIC-LEVELⅢA

十円モニタ

■十円大仏

SC-3000ユーザーで，マシン語ゲームを作ろうと思った人，たくさんいると思います(BASICは遅いもんね).

しかし,SC用のモニタはいままで雑誌に発表されたことは一度もなく，それが障害となっていました.

この十円モニタ(厚かましい名前ですいません)は，SCユーザーの長年の夢であった(？)マシン語セーブ，ロードのルーチンも内蔵しており，必要最小限の機能は備えています.

モニタの特長

オールBASICである(一部マシン語)

なぜそうなったかというと，SCにはマシン語をロードするコマンドがないし，マシン語とBASICのリンクのプログラムがほとんどなのでオール・マシン語のモニタは無意味である.

決して面倒だったからではない.

8KBの広いフリーエリア(LEVELⅢA)

$A800_H$ ～$C700_H$のエリアが，そっくりそのまま使えます.これだけ使えれば充分でしょう．LEVELⅢB(32K)では，プログラムを改造することにより，$A800_H$～$FFFF_H$の22KBもの広いエリアが使えます.

入力方法

普通に入力してください．入力後はテープにセーブ！ これ鉄則.

使用方法

コマンドは8つあります.

●Dコマンド(Dump)

書式　D(スタート番地)(エンド番地)

(スタート番地)から(エンド番地)までをチェックサム付きでダンプします.

プリント・アウトしたい人はプログラムをいじってください.

●Pコマンド(Put)

書式　P(書き込み番地)

(書き込み番地)の内容とカーソルが出てくるので，16進数で打ち込んでください．"－"(マイナス)で前のアドレスに戻り，"R"でコマンド・モードに戻ります.

●Wコマンド(Write)

書式　W(書き込み番地)

(書き込み番地)からの内容をまとめて書きかえます．カーソルが出るので，16進数を続けて打ってください．CR キーを押したところでメモリに書き込みます．"R"でコマンド・モードに戻ります.

●Mコマンド(Move)

書式　M(スタート番地)(エンド番地)(転送先の番地)

(スタート番地)から(エンド番地)までのメモリの内容を(転送先の番地)からのアドレスに転送します．転送元のアドレスと転送先のアドレスが重なるとき，転送先アドレスが前にあれば問題ないのですが，後にある場合は内容が破壊されてしまいます.

●Gコマンド(Go)

書式　G(行き先の番地)

(行き先の番地)のアドレスにジャンプします．CALL命令を使うので，スタックが使われていることを忘れないようにしてください.

●Sコマンド(Save)

書式　S(スタート番地)(エンド番地)

(スタート番地)から(エンド番地)までのアドレスをテープにセーブします．"↓SAVE, LOAD"と出たら，テープのボタンを押してください．"DATA"でセーブします.

●Lコマンド(Load)

書式　L(スタート番地)(エンド番地)

(スタート番地)から(エンド番地)までのアドレスに，テープからのデータをロードします．"↓LOAD"と出たら，テープのボタンを押してください．(スタート番地)と(エンド番地)の内容はSコマンドで使ったものを入力してください.

●Rコマンド(Return)

書式　R

BASICに戻ります.

SCのマシン語プログラミングの手助け

アドレス	内　容
8160 ～ 8161	プログラムの開始アドレス
8162 ～ 8163	プログラムの終了アドレス
6C13	RUNコマンド
4A18	BEEP 2
773F	VERIFY
7875	LOAD
79E0	SAVE

あとは自分で調べてください.

注意

Sコマンド，Lコマンド実行中にリセット・ボタンを押してしまった人は，CALL&HA7BBを実行してください.

また，ファイル名を変えたい人は，1030行の"C9，22，44，41…，20，20，0D"とあるところの"22"の後にキャラクタ・コードで入れてください．ただし，最後の"0D"は残しておき，空いたメモリには"20"を書き込んでおいてください.

最後に

このモニタは，操作性に重点をおいて作られています.

また，僕のこれからのマシン語ゲームのマシン語部分は，このモニタでセーブされたものを使いますので，このモニタは大切に保管しておいてください.

◘参考文献

"MZ-700 USER'S MANUAL"，シャープ

十円モニタ　BASICリスト

```
1 GOTO 1000
5 PATTERNC#48,"708898A8C8887000":PATTE
RNC#66,"F08888F08888F000":PATTERNC#68,
"F0888888888888F000":PATTERNC#79,"708888
8888887000":PATTERNC#142,"202020A87020
00F8"
10 BEEP:BEEP:PRINT"* monitor mode"
20 INPUT"/";C1$:C$=LEFT$(C1$,1)
30 IFC$="D"THEN100
40 IFC$="P"THEN180
50 IFC$="W"THEN270
60 IFC$="M"THEN520
70 IFC$="S"ORC$="L"THEN400
75 IFC$="G"THEN580
80 IFC$="R"THENBEEP:PRINT"* basic mode
":END
90 BEEP2:PRINT"error !":GOTO20
100 A=VAL("&H"+MID$(C1$,2,4)):IFLEN(C1
$)<>9THEN90
110 IFA>&H7FFF ORA<&H8000THEN90
120 B=VAL("&H"+MID$(C1$,6,4))
130 IFB>&H7FFF ORB<&H8000THEN90
140 PRINT:FORI=ATOBSTEP8:CH=0
150 PRINTHEX$(I);":";:FORJ=ITOI+7:C=PE
EK(J):CH=CH+C
160 PRINTRIGHT$("0"+HEX$(C),2);" ";:NE
XTJ:PRINT":";RIGHT$("00"+HEX$(CH),3);
170 PRINT:NEXTI:GOTO20
180 A=VAL("&H"+MID$(C1$,2,4)):IFLEN(C1
$)<>5THEN90
190 IFA>&HC7FF ORA<&HA800THEN90
200 H$="":PRINTHEX$(A);" ";RIGHT$("0"+
HEX$(PEEK(A)),2);"-";:INPUTH$
210 IFH$="R"THEN20
220 IFH$="-"THENA=A-1:GOTO200
230 IFH$=""THENH=PEEK(A):GOTO250
240 H=VAL("&H"+RIGHT$(H$,2)):IFH>&HFF
ORH<&H0THENBEEP2:PRINT:PRINT"error !":
GOTO200
250 POKEA,H:A=A+1:IFA>&HC7FFTHENBEEP:G
OTO20
260 GOTO200
270 A=VAL("&H"+MID$(C1$,2,4)):IFLEN(C1
$)<>5THEN90
280 IFA>&HFFFF ORA<&HA800THEN90
290 M$="":K=0:PRINT:PRINTHEX$(A);" ";:
INPUTM$:IFM$="R"THENBEEP:GOTO20
300 IF LEN(M$)MOD2 THEN BEEP2:PRINT"er
ror !":GOTO 290
310 FOR I=0 TO 1 STEP 0
320 IF M$="" THEN I=2:NEXT I:GOTO 290
330 POKEA,VAL("&H"+LEFT$(M$,2)):A=A+1:
IF A>&HFFFF THEN BEEP:I=2:NEXT I:GOTO
20
340 M$=MID$(M$,3)
350 NEXT I
400 A=VAL("&H"+MID$(C1$,2,4)):IFLEN(C1
$)<>9THEN90
410 IFA<&HA800ORA>&HC7FFTHEN90
420 B=VAL("&H"+MID$(C1$,6,4)):IFB<&HA8
00ORB>&HC7FF ORA>BTHEN90
430 POKE&HA79C,AAND255:POKE&HA79D,INT(
A/256)-&HFF00:B=B+1:POKE&HA7A2,BAND255
:POKE&HA7A3,INT(B/256)-&HFF00
440 IFC$="S"THENPOKE&HA7B9,&HE0:POKE&H
A7BA,&H79:PRINT" ↑SAVE,LOAD":GOTO460
450 POKE&HA7B9,&H75:POKE&HA7BA,&H78:PR
INT" ↑LOAD"
460 IFPEEK(A)=0THENPOKEA,&HF3
470 CALL&HA794:GOTO 20
520 A=VAL("&H"+MID$(C1$,2,4)):IFLEN(C1
$)<>13THEN90
530 IFA<&HA800ORA>&HC7FFTHEN90
540 B=VAL("&H"+MID$(C1$,6,4)):IFB<&HA8
00ORB>&HC7FF ORA>BTHEN90
550 C=VAL("&H"+MID$(C1$,10,4)):IFC<&HA
800ORC>&HC7FFTHEN90
560 E=C:FORI=ATOB:D=PEEK(I):POKEC,D:C=
C+1:IFC>&HC7FFTHENI=B
570 NEXT:BEEP:A=E:B=C-1:GOTO140
580 A=VAL("&H"+MID$(C1$,2,4)):IFLEN(C1
$)<>5THEN90
590 IFA>&H7FFF ORA<&H8000THEN90
600 CALL A:PRINT"end":GOTO 20
1000 IFPEEK(&HA794)<>&HF3THENRESTORE10
00:FORI=&HA794TO&HA7FF:READA$:POKEI,VA
L("&H"+A$):NEXT
1010 DATA F3,2A,62,81,22,FE,A7,21,00,A
8,22,60,81,21,FD,C7,4E,23,46,ED,43,90,
A7,23,7E,32,92,A7,2B,2B,22,62,81,11,F2
,A7,CD,75,78,21,00,98
1020 DATA 22,60,81,2A,62,81,01,90,A7,0
A,77,03,23,0A,77,03,23,0A,77,2A,FE,A7,
22,62,81,36,00,23,22,64,81,36,00,23,22
,66,81,36,00,21,00,00
1030 DATA 22,40,97,22,42,97,22,02,97,F
B,C9,22,44,41,54,41,22,20,20,20,20,0D,
F7,A0
1040 GOTO 10
```

ラジオPiO by J

え～今回のぶった切れようは，いつもよりひどいようですがJはめげません．どんどん続いて行きましょう．

(前略)ソノシートを3枚にして，1枚をラジオPiO専用にしたらいかがでしょう？　そして1週間ごとにソノシートの内容が違うPiOを発行すれば，ラジオPiOが1週間に1度の放送になります．(以下略)　(十円大仏)(1点)

これぱっかりはさすがのPiOでも不可能ですね．ソノシート2枚でも台所はきついのに，3枚にして，しかもJのDJを入れる…絶対に不可能です．第一，Ⓟさん以下の総攻撃をくらって，編集部内八分にされてしまいます．特に最近は1人で目立っているのに…．

さあ，気分一転でファミコン論争に行ってみましょう．

ファミコン論争が激化してきたので，私も意見を述べさせていただきます．私はファミコン自体に文句はまったくありません．ゲームは面白いし，価格も性能を考えれば文句ない値段だし．でもただひとつ，虫の好かないところがあります．(中略)それはネーミングです．そう「ファミリーコンピュータ」です．そのネーミングは「マイクロ・コンピュータ」に酷似しています．一般の大人たちにとっては両者は類似語でなく同義語です．(中略)最先端技術の粋「マイコン」のイメージは，ファミコンにより引きずりおろされまったく同列に並んでいます．(中略)私はそんなファミコンが大嫌いです．(ぱケ)(1点)

あれ，最初はファミコン派かと思ってオハガキを読んだのに…．

ファミコン反対派の人というのはビデオゲームのマニアだったり，パソコンのみのユーザーの場合が多いのですが，ほとんどは600万userに対する劣等感にすぎないと思います．(中略)私は一応関係者なので反対したくないのですが，子供の学習に影響を与えているのには危険を感じます．(以下略)　(もろたなおひさ)(1点)

たしかに1日5時間とか6時間とかファミコンに熱中している小学生たちを見ていると，だいじょうぶかなぁ，と思いますね．

(前略)ファミコンがこれだけ売れているのは，ゲームセンター並のゲーム機のハードを家庭的サイズまでシンプルにしたハードにあるのではないでしょうか？とすれば，あなた方は本当にファミコンの素晴しさに気づいていないのだろうと思います．(以下略)　(山田裕一)(1点)

僕もアンチファミコン派であるもののアンチ派に反対意見があります．みなさんの聞いている(読んでいる)と"ひがみ"に聞こえます．確かにファミコンは低レベルかもしれませんし，ワンパターンのゲームしかありません．ですが，ファミコンやろうとパソコンやろうとかまわないでしょう．(以下略)　(居間異真戸斗)(1点)

山田裕一君の意見にもあったのですが，ファミコンのハードは立派なコンピュータしているとJは思います．ただ，それがパーソナル・コンピュータあるいはパソコンというジャンルに分類できるかどうかは疑問ですが．

(前略)ぼくはファミコン≠コンピュータと思います．(中略)もしパソコン≠ファミコンなら次の事が成立します．するはずです．1．メーカが何らかの形でI/Oポート，ニーモニック(マシン語)などを公表している．2.アドベンチャー・ゲームがいっぱいある．3.グラフィックがきれい．4.BASICがある．などのすべてを満たしていない．よってパソコン≠ファミコンである．(中略)すこっち☆ぱくろまんさん．もし「究極のコンピュータ」というなら，なぜ周辺機器の発表がこんなに遅いのか？そしてなぜプリンターがないのか？(中略)そして，「パソコンにはゲーム以外にもソフトがあるわい!?」なのです．JET-88，JS-WORD，MS-DOS…これらはファミコンにあるか？え？(以下略)　(T(X)ことTRY-X)(3点)

TRY-X君，Jは君の意見にいささか反論があります．まず1については不明なので反論はさけますが，2．のアドベンチャーゲームに関しては，アドベンチャーゲームはあくまでゲームのジャンルであり，まだその定義もあいまいなので，このジャンルのゲームがないからファミコン=パソコンではないと言い切れないと思います．また3のグラフィックについては，MSXやPC-6001などと比較してファミコンのグラフィックが劣っているとは思いません．いかんせんディスプレイがテレビであるということを考えると，無理ないと思いますが，4．の言語についてですが，シャープのパソコンの一部とかは言語が別売だと思います．それと，周辺機器の発売が遅いということですが，それはそれだけファミコンが本体だけで充分に機能するということの証明であって，ファミコン≠パソコンの証明にはならないと思います．あとソフトに関してですが，ファミコン用にも立派な教育ソフト(ディスク版で)が出ています．それにMS-DOSは8ビット・マシンで動きません．たとえばMS-DOSが動かないから，FM-7はパソコンではない，とは言えないでしょう．

でもTRY-X君，こういう風に論拠を明確にした論争はJも大好きです．ただ好きだ嫌いだというよりもハイレベルな論争ができますしね．それと，君の言っているファミコン≠パソコンの意見自体にはJは賛成です．でもファミコン=コンピュータだと思うんですが．

(前略)私も多くの人と同じように，ファミコンは嫌いです．桜だんごさんもおっしゃったように，すぐ横から口を出すんです(ファミコンUSERですよ)(以下略)　(HOME RUN)(1点)

(前略)いや僕がきらいなのは，ゲーム内容よりも「隠れキャラ」とか「隠しコマンド」を故意に入れたりするソフト会社なんです．(中略)こんな状態ではソフトの質はどんどん落ちていくだけです．(以下略)　(戦争じゃー，いてこましたれぇ改め今までのP.Nは長いから改名しようとしたらよけい長くなった，鮒一鉢二鉢一鉢二鉢45)(1点)

え～，HOME RUN君と鮒一鉢～君(長いし読み方がわからない)の意見は，ファミコンユーザーとソフトに対してで本体については書いてありませんでしたが，どうでしょうか，本体について何か意見はありませんか？

(前略)I/Oで機種争いはやめようという動きがあるようにPiOでもそういう動きになってほしいものですなぁ．(轟"変態"広人)(1点)

これで今回のファミコン論争はおしまいにしておきましょう．

では，何人かの人から来ている"ラジオPiOのペンネーム至上主義"についてのオハガキがきているので，そのことでまずは，

Jさん，初めのペンネームでマイナス点のとき，違うペンネームで書けばマイナス点を脱出できるのでは？(AVにのりうつった少年)(1点)

ぐわっはっは，いきなり一2点という快挙(？)を成し遂げ，笑いがとまらないぜ．(中略)とっころで大発見．6月号でおわかりのようにラジオPiOはP.N.至上主義である．よっていくらマイナス点を取ろうが，P.N.をかえれば"ちゃら"になるってわけだ―(以下略)　(と書きつつ未改名のMark Train)(1点)

そうです．これは別にJのバグではなくて，たとえば1人の人が複数のペンネームでラジオPiOに登場したりマイナスを回避したりして楽しめるようになっているのです．

最後は171ページだよ

PiO PiO

▶こんにちは，turboくんです．先日TVが懐われちゃいまして，しかたなくturboIIを買いました．それにしても凄い！あっという間に文無しにしてくれました！(冗談です)．でも，ポケコンはこれからも続けていく(つもり)なので裏切った訳ではありません．さて，先日PC-1460が発売となりました．まだマニュアルを見ていませんが，マシン語公開など凄いですね～(少し遅いとも言える！)．しかし，ROM40K＋RAM32K＝72Kで8Kはどうしたのでしょうか．まさかバンクでしょうか？また，PC-1600など

PC-1245/51/55
マシン語

PC-インタープリタ

速度はBASICの約5〜7倍

■皿海みつる

PC-1245系のBASICは，もう話しにならないぐらい遅く，実際にBASICでリアルタイム・ゲームを作ろうというのは不可能に近いことです．スピードを速くしたければマシン語を使えばいいのですが，御存知のとおりそれも手間がかかり大変です．そこで必要と思われるのが，このインタープリタです．コンパイラやマシン語とは違い，あくまでも "インタープリタ" なので，そこまで速くはありませんが，だいたい納得がいくぐらいの速さです．PC-1245でも一応使えますのでぜひ入力してみてください．

PC-インタープリタの特徴

長所

- コンパイラと違い名の示すようにソース・リストを解読，そして同時に実行するため比較的メモリを使わず効果的である．
- BASICインタープリタでは貧弱だった音出しとグラフィックを強化してある．
- エラー表示，実行しているのを止めるブレイクの機能がBASICインタープリタと同様なのでとても使いやすい．命令もだいたい似ている．マシン語サブルーチンをアクセスできる．

短所

- 命令があまり多くない．READ〜DATA，GOSUB〜RETURNなど必要と思われる命令がない．
- スピードは各命令についてはBASICインタープリタの10倍〜20倍ぐらいであるが，GOTO命令が遅いため実際のプログラムは5倍ぐらいの速さになる．

入力方法

&C200〜&C5CFまでのマシン語を入力して，よく確認してから**CSAVE M "PC-INT"; &C200, &C5CF** ENTER とでもしてセーブしておいてください．

使い方

BASICと同様にPC-インタープリタのBASICの文法にあわせてプログラムを作り，**CALL&C300** ENTER で実行です．エラーが出ると同様にエラーナンバーと行番号が出て，↑でエラーの部分にカーソルが点灯します．フリーエリアはPC-1245で510バイト，PC-1251で2510バイトです．**MEM** ENTER で"976"未満にならないようにしてください．

表1　アドレス・マップ

アドレス	内　　容
C200	PRINT
C21F	CALL
C227	RND
C252	SQR
C26E	IF
C2B7	PRINTサブ
C2CA	初期設定
C2D0	表示クリア・サブ
C2DD	Ret処理サブ
C2E5	LEFT$
C300	メイン・ルーチン
C30E	コマンド判断
C382	変数代入処理
C3B8	四則演算処理
C400	WAIT
C418	COS
C425	CLEAR
C42F	BEEP
C44E	STOP
C457	DEG
C47B	GOTO
C4A0	除算エラー処理
C4A8	PEEK
C4BD	"
C4C9	NEXT
C4D8	FOR
C500	式評価サブルーチン・コール
C520	式評価①
C52F	式評価②
C560	変数処理
C5A0	定数処理
C5D0	拡張命令用アキ〔48バイト〕
C600	配列変数用〔00)から〕
C686 〜 C69F	固定変数〔A〜〕＊配列の86〕

表2　キーコード

コード	キー	コード	キー
00	ENTER	40	0
02	CL	〜	〜
04	複数キー	49	9
07	BRK		
09	SHIFT	51	A
0C	↑	〜	〜
0D	↓	6A	Z
0E	▶		
0F	◀		

表3　レジスタ内容

レジスタ	内　　容
04	実行用ポインタ(下位)
05	実行用ポインタ(上位)
10	計算結果保存
14	エラーコード
19	IF文用数値保存
1C	NEXTでRETURNアドレス(下位)
1D	NEXTでRETURNアドレス(上位)
20	カーソルの示す値

PC-インタープリタの文法

☆基本計算機能

①定数　&00〜&FFの2ケタの16進数．

②変数　A〜Zの固定変数

&00)〜&9F)の配列変数．ただしA〜Zと&86〜&9Fは同じ領域を使用している．

③演算　＋：加算　　AND：論理積

－：減算　　OR：論理和

＊：乗算　　"○"：○のキャラクタ・コード

／：除算

注）● "&" はすべて省ける

- 定数はすべて16進2ケタ，10進不可
- 数値代入時の "＝" は一般に省ける．
- 配列変数に数値を代入する場合に，

05)＝24　というような形では不可．

この場合は，

A＝00

A)＝24　などと固定変数を通じて代入する．

- カッコは使えず，前から順に演算．

オーバーフローはチェックしない．

例)FE＋03→01

また，除数が0の場合はエラー．

＊　E＝01の定数として使える．

☆文法

CLEAR

固定変数，配列変数をすべて0にする．

IF〜(THEN)〜(NOT)

論理式に使える記号は，＝，>，<，<>のみで>＝などは不可．条件を満たさなかったら次の行へ．満たす場合は以後の命令を実行する．ただし特別な使用法がある．

例) IF　A＝B　BEEP　A，B：NOT BEEP　B，A

とますますポケコンが凄くなる時代に突入したのであった．　　（本当に文無しになったturboくん）

というようにすると，この場合には，A＝BのときBEEP　A，Bをして次の行へ進み，A≠BのときBEEP　B，Aを実行する．

GOTO　式

これは式も16進2ケタだから注意が必要である．たとえば，426行に飛ばしたいときは，GOTO　26というように下2ケタを指定する．ただし下2ケタが同じ行がある場合は数の若い行へ飛ぶ．少し不便かもしれないが，100行以内にプログラムを作るようにすれば特に問題はない！？

END

プログラム終了

WAIT　式

n/256秒の時間待ち．

FOR　式～NEXT

式で指定した回数だけFOR～NEXT間を繰り返す．BASICのように変数代入はしないが基本的には同じである．

LET

一般に省ける．ほとんど意味がなくただこのコマンドがあると次の命令に無視して進む．

PRINT

＊PRINT　"文字列"の形のみ使える．文字列を表示する．変数などの表示は不可．

CALL　式

一般にいうCURSORで次にくるPRINT文の表示位置指定．

＊CALL文で指定しないと表示しなかったりすることもあるので注意！

COS

CLSの意．画面クリア．

SQR

画面を白黒反転させる．

DEG　式1，パターン・データ，パターン・データ…，

グラフィック表示に用いる．

式に00～77までのグラフィック・パターンを置く位置指定．アドレスは左端00，右端77で一直線．

POKE&F800，，，…とよく使う方法と似ている．

COM$

この命令は一種の振張命令用で個人の独自のマシン語サブルーチンをCALLできる．このCOM$を実行すると&C5D0番地をコールするので，あらかじめ&C5D0からマシン語ルーチンを作っておく．(メモリ・マップを参考)．

PEEK　式

式(00～77)で示す番地の内容が入る．

例) A＝PEEK25

BEEP　式1，式2

式1が高さ，式2が長さ，の音を出力．

式の値が大きいと高い(長い)音，

式の値が小さいと低い(短い)音．

STOP

プログラム一時ストップ．何かキーを押すと続きを実行．

INKEY$

その瞬間に押していたキーのコードが入る．表2を参照．

RND　式

0～式－1の乱数が入る．

REMと同じ．"以降の文を無視して次の行へ行く．

NOT

"と同じ機能であるが，次にNOTを見つけるとそのNOT以降を実行する．IFと組みあわせると便利．

例) IF ①　②：NOT ③：NOT ④：NOT ⑤

①の条件が，

成立のとき　②→④

不成立のとき　③→⑤　と実行．

プログラムの説明

&C200～&C5CFのオール・マシン語(976バイト)です．基本的にはXレジスタをポインタとして，そこの数値のコードに対応したサブルーチンに飛ばすという方法をとっています．サブルーチンなどのアドレス・マップは表1を参考にしてください．

エラーコード

エラー1	文法エラー	
	例)㊎	A＝A＋1
	㊣	A＝A＋01
エラー2	演算エラー	
	除数が0のとき	
エラー4	ラインエラー	
	GOTO 式の行番号がないとき	

バグについて

この文法どおりに使えばバグは恐らくないでしょう．ただここに書かなかったら，発覚することはないと思われるバグなら多少ないこともありません．暴走することもまずないでしょう．あと，エラーのとき出現するカーソルの位置が±2ぐらいの誤差があるときもあります．いずれもたいして影響はないでしょう．

プログラミングのコツ

PC-インタープリタの短所の一つは，GOTO命令があまり速くないことです．もっともそれでもBASICインタープリタのものよりは速いのですが，このGOTOは行番号をプログラムの頭からサーチするのでプログラムの頭の方はすぐに見つけます．故に，よく使うサブルーチンなどは，最初の方にかためるなど工夫したらよいでしょう．あと，省略の可能な部分が少しあるのでメモリの節約にどうぞ．それと，"E"の定数も役に立ちます．実行中は BRK キーでストップしますが，"BREAK IN ～"の行番号はあってません．

このインタープリタのPRINT文は変数を表示できないので，スコアなどは，BASICインタープリタの力を借りてPEEKで変数領域を読んで表示させるなどしてください．あとCOM$の活用法がミソです．

エラーの一番出そうな点は定数がすべて2ケタ16進数であるという点です．最初，たいていのエラーはこれでしょう．それとGOTOの指定先は行番号の下2ケタであるということ，くれぐれも忘れないように．

プログラムのサンプルとして一本つけておきますので，参考にしてください(もぐらツブシ)．

DEGを使っていてモードが何かおかしくなったときは，POKE&F83E，0 ENTER で正常になります．

最後に

今回はPC-1245で使えるということを課題の一つとしていたのであまり凝ったことはできませんでしたが，ひととおり必要な命令ができたと思います(と本人は思いこんでいるのだが…)．もし時間があれば拡張命令をいっぱい付けたPC-1251専用でもと考えています．しかし今年はいよいよ受験生ですのでどうなるかわかりません．

プログラムはわかりやすく使っているので誰か作れる人，作ってください．とりあえず，今のままでも必要な命令はだいたい作ってあるので，どうにかテクニックを使って頑張ってプログラムを作るようにしてください．

それから「ポケコン・マシン語ブック」，びっくりしました．ポケコンのユーザー，特にPC-1350のユーザーの人は絶対に買う価値のある本だと思います．早く購入しましょう！

P.S

書き忘れていましたが，FOR～NEXTは一段しか使えません．FORを使わずいきなりNEXTに会うと無視します．そしてFORで指定したあとまたFORを実行した場合，二つ目だけを実行します．エラーがでませんので注意してください．またこのFOR～NEXT命令は，とても速いのでできるだけGOTOのかわりに使用すれば高速化が可能です．それから，作り終わってから気づいたのですが，"："は一般に省くことができます．

PiO PiO

▶うお～　俺は今燃えてるぜ!!ぱんぷきんぱいは大学に受かったので投稿活動を再開します!!去年音色エディタを作るなんて大見栄を切ったけど，本家富士通から超オモシロイエディタが発売されたので計画は中止にします．しかし，今度はまた，違った企画を立てたので，マァ見てください．

(突然燃え始めたぱんぷきんぱい)

リスト1　PC-インタープリタ　マシン語リスト

```
C200 04F1F9A05934062F:50
C208 0207246712380843:29
C210 3AA642262D0BF1C7:38
C218 F1AFF1D279C3AA78:C1
C220 C372A0DB79C3A978:0D
C228 C52080DB415903FF:DC
C230 D0DAD2DA5A2B05BD:9D
C238 59586B02426B0239:06
C240 0444BC707159BD44:3F
C248 59DA8346DA80C73B:58
C250 193703F702FFF1EE:2A
C258 020134023B348306:31
C260 5703FF45532F0786:AD
C268 70042F102D5178C3:6C
C270 7234042599DB78C3:7E
C278 72DA5B83C73A0728:5A
C280 0902002C0702FF2C:6B
C288 030201996334381A:88
C290 63332804432C1363:A7
C298 322804422C0C6384:BF
C2A0 7CC584437FC4BD2C:34
C2A8 05437DC4BD042567:D6
C2B0 9238020579C30EF1:0C
C2B8 C7F1AFF1D279C3A9:0F
C2C0 A060004D78C2D079:D0
C2C8 C3AA10C6DA020052:71
C2D0 02212C0302000020:74
C2D8 10C7B01F3778C2D4:EB
C2E0 0258323710C6B184:CE
C2E8 0001199563103808:62
C2F0 125A71F550710137:CB
C2F8 71F5507101370812:79
C300 F18FF1E078C59A24:4C
C308 67FF7EC58004246B:BC
C310 087CC58F67FF390D:84
C318 67D2390D678739CD:73
C320 67D039B567C17EC2:8D
C328 0067C97EC21F6786:7C
C330 7EC4BD67D4392C67:06
C338 DB38F5679538C267:65
C340 C538E367A138D267:59
C348 D77EC47B67127EC4:4F
C350 BD67D57EC4C967D1:3C
C358 7EC4D867D638F067:E6
C360 AC38F56789280AF1:EC
C368 C778C5D0F1D22C3B:FE
C370 2C0778C50090DB37:12
C378 67517FC4F1676B7D:3B
C380 C4F17435DA246731:F4
C388 280C10C391DA5210:D4
C390 C68657DA04052467:11
C398 3438020510C3A6DA:C6
C3A0 5278C50010C68890:7D
C3A8 530524671D7EC30E:4F
C3B0 433BAB0579C30E00:78
C3B8 67392A0567352A02:97
C3C0 376735280978C520:61
C3C8 904479C505673628:DC
C3D0 0978C520904579C5:79
C3D8 056737281578C520:3D
C3E0 90C72A02DB345960:4B
C3E8 004D442F024579C5:45
C3F0 0578C4A0030090C2:36
C3F8 452B03C3DA79C503:51
C400 78C3723467003807:87
C408 4EC84EFF4EFF6B08:23
C410 7CC58F2F0C79C3A9:F0
C418 10F80056003B1F11:C9
C420 401F79C2C010C600:30
C428 56009F1F79C3AA78:72
C430 C37292DB78C37234:83
C438 92DB80DB10000002:DA
C440 51FFB11F0241FFB1:13
C448 1F2F0E79C3A9F1C7:F9
C450 FD0DF1D279C3AA78:2B
C458 C37292DB59673C3A:D8
C460 068303B745DA03F8:5D
C468 F1F578C500065392:0E
C470 70010425671B391B:70
C478 79C3A978C500F1C7:DA
C480 F18F902C0524432B:D3
C488 032467FF380A24C7:BA
C490 290C5B5B79C30EF1:26
C498 D2020494DB79C584:09
C4A0 78C5206700385237:85
C4A8 78C520673C3A0683:C3
C4B0 03B745DA10C4BA52:B9
C4B8 10F83B5737246786:E2
C4C0 3805432B070579C3:F3
C4C8 AA9E59432A0642DB:31
C4D0 79C3AADBF8992C0C:8A
C4D8 78C3729EDB9C1304:D9
C4E0 00010879C3A978C2:28
C4E8 CA02009EDB370000:7C
C4F0 00020194DB79C584:34
C4F8 020279C4F3020137:6E
C500 78C52090DB246781:D4
C508 280878C520904620:90
C510 0B6785280878C520:84
C518 90472D1679C3B800:0E
C520 2467AF7EC4A867AE:39
C528 7EC2270524678A28:A9
C530 0CF1C7FF4490DBF1:63
C538 D290DB3767122804:19
C540 240437674B394967:FA
C548 1F38020579C5A000:3C
C550 042467317EC56F05:77
C558 DB3778C54090DB37:31
C560 2575517FC4F1671A:A0
C568 7DC4F1A0DB708610:B3
C570 C5755310C6885524:64
C578 6731390C05DB3700:F4
C580 79C2DD3778C2E402:6F
C588 58325B4234D03778:DA
C590 C2E4025832950230:F9
C598 DB379E600079C2CA:15
C5A0 042467572A286740:DF
C5A8 3A247540670A3A03:C1
C5B0 7507A0DB2567577D:57
C5B8 C4F14D67407FC4F1:DD
C5C0 7540670A3A037507:DF
C5C8 584479C55079C560:C8
```

リスト2 サンプル プログラム

```
  5:CLEAR : COS :W=64
 10:PRINT "= 1 2 3 4 5 6
     = PC-1251"
 12:B=01+ RND 06:A=B*0A:
     C=40+B
 14:BEEP 08,30: DEG A,40
     ,60,60,60,40
 15:WAIT W: IF INKEY$ =C
     GOTO 40
 17:BEEP 05,30: DEG A,70
     ,58,78,58,70
 18:WAIT W: IF INKEY$ =C
     GOTO 40
 20:BEEP 04,40: DEG A,7C
     ,76,7E,76,7C
 21:WAIT W: IF INKEY$ =C
     GOTO 40
 30:FOR 12: SQR : WAIT 0
     4: BEEP 03,20: NEXT
     : CALL 01: PRINT "
     GAME OVER ": STOP :
     END
 40:BEEP 09,20: BEEP 03,
     30:W=W-01:Z=Z+01:
     GOTO 10
900:"=" CALL &C300:
     PRINT "SCORE=": STR$
     PEEK &C69F
```

ラジオPiO by J

5回目の登場のJです．本当に息が切れてきたので，このページで今月のラジオPiOは終わりです．さあ，行くぞ～．

あっ，そういえば Mark Train 君にはオハガキがきてたよ．

Mark Trainさんごめんね．実は先月号で，そのネタを使った者です．ハハハ．ところで，ボク一応ソフトハウスに勤めています．一度見に来てください．といっても，ビジネスソフトしか作ってませんが．ちなみに会社名は「ネットワーク」で～す．知るわけないですよね．(だいすけ)(1点)

回り道をしましたが，まだペンネーム問題のオハガキがきていますので紹介します．

質問です．ペンネーム至上主義ということですが,「ととばていぶくらぶ会長のおにおん」「PC-1600が欲しい無銭家JPIVELのおにおん」という具合に～おにおんとしても別あつかいですか？(SuperMZは素晴しいの一言につきるおにおん)(1点)

ち…ちょっとペンネーム至上主義って，そんな勝手な…．とゆーことは僕はこのデタラメにつけた"8馬以久お"とゆーとんでもないペンネーム(？)でずっと出さんとあかんの？そりゃあんまりだ.びぇーん／(仕方ないから8馬以久お)(1点)

おにおん君，心配しないでください．そういうケースはすべて同一のペンネーム(たとえばおにおん)ということで"ラジオPiO得点データベース"に登録してあります．

8馬以久お君はあきらめてください．あくまでもペンネーム至上主義なので…．そのかわり原稿用紙送るからね．

ではペンネームネタから離れて，その他のネタのオハガキを紹介しましょう．

(前略)なぜフィクションでは性格異常者は決まってB型なのでしょうか？(中略)やはりB型にはそういうイメージがあるのでしょうか？(中略)一度投稿者の血液型を調べてみるというのも面白いのではないでしょうか？(以下略)(杷析　梢)(1点)

あれ？また杷析　梢君か？ところで喜ぶべきか悲しむべきかJもB型です．でも，ちっとも性格は異常じゃないでしょ？

Jは血液型による性格判断は信じていません．でも，もし信じている人がいたら，またオハガキください．ついでに面白そうなので，ラジオPiOに投稿するときに自分の血液型を書いてみてください．

(前略)「常連さん訪問」というのはどうでしょう.(以下略)(PiOの原稿用紙希望のエキサイト・ジョン)(1点)

エキサイト・ジョン君，原稿用紙は送ります．それと，この企画は考えています．ラジオPiOへのゲスト出演ということで．

先日，北方領土の手前から上京し，編集部を荒してしまった迎夢超人ですが．あのとき話題に出た①PiOPiOの両ページ化②敵を殺さずに楽しめるロールプレイングゲーム③フリートークの分野別の拡大化④PiO伝言板の拡大テレビPiO実現について，皆さんの意見を聞かれてはいかがですか？(迎夢超人)(3点)

まずは迎夢超人君，超人袋をありがとうございました．今月号のプレゼントにさせてもらいました．それと今回のフリートークの衝撃の告白…知らないよ．みんなにうらまれても(ジョークです)．

ところでリスナーのみなさん迎夢超人君の②～④までのアイデア(①については[P]さんが，すでに実行しているのでよしとして)についてのご意見を，どんどんラジオPiOまで送ってください．

(前略)新コーナーの波にのって「PiOなパラパラビデオ」を作りましょう．というのはハシラの部分がなにもないのは寂しすぎるからです(以下略)．(くっさんターボ)(1点)

これも不可能じゃないけど，はたして投稿してくれるリスナー／読者がいるかな．いっそのことくっさんターボ君が書くとか!?

CIC・ビクタービデオの「キャプテン・ブーリーの大冒険」のドルビーサラウンド効果は死にます(私もLDを買った／ラッキー／)(大仏)(1点)

やったねAVネタ．Jはまだこの「キャプテン・ブーリーの大冒険」は見てません．今度見るからね．大仏君．

ところでラ・フェール伯爵君が劣勢のβについて，援軍を求めていましたが，ご安心を．Jも現在はβ派ですので．VHSのビデオ(かなりむかしに買いたけど，ビクターのHRD555)も持っていますが，ソニーの705を買ってからはβ派になりました．なにせ，プレイボタンを押してからの反応は早いし，つなぎどり(ダビングは最高)はきれいだし．

ただし，一番最初に買うならVHSをおすすめしますがね．なんといってもソフトの量がちがいすぎますし．またAV関係のオハガキもください．

最近，ボツばかりでメゲています．ここなら載るかな～と思ってハガキを書きました(以下略)(気むずかし屋のFPクラブFFCの会長FKT)(－1点)

なんか，ボツよりも悪かったりして．でもFKT君も，これにくじけずにオハガキください．

えっ？Jさん私に10点もくれるんですか!?何，ついでに賞品までいただける／いやー，悪いですねー．色々どうもありがとうございます…．どうも私は四谷氏に脳を侵されたらしい.(Wonderskats／)(－5点)

Wonderskats君，うらむなら四谷氏をうらんでください．このラジオPiOで点数を要求すると，ロクなことにならない見本ですね．

(前略)5月号で載せてもらったトマトケチャップですが，僕の言ったことは両方とも(モビル・スーツの話とウィルのこと)間違っているようです．前者はジオングだって，ジオン軍のモビル・スーツだとも言えるのですが…後者はかん違いでした．どうもすいません(以下略)．(トマトケチャップ)(1点)

このことについては，7月号で一応結論が出ていますし，話も盛りあがったことですし，トマトケチャップ君，気にしないでください．

5月5日のスターシップのライブは最高でした．特にラストの"ライ・イン・ミー"から"シスコはロック・シティ"しかも"シスコ～"は歌詩の"You"を"We"に変えて歌っている／Yes, We built this city／(以下略)(ふらいんぐ・たぶんぐる)(1点)

アメリカという国では，ロックバンドもすごく地元を意識していますね．たとえば，ふらいんぐ・たぶんぐる君が書いてくれたスターシップ(旧ジェファーソン・スターシップ)は，毎年のように大みそかの日にシスコで大コンサートをやりますし，ジャーニーもシスコに戻っていると異様な盛りあがりをみせます．他の街でも，同じことが言えるようです．

そういえば今回は音楽ネタが少なかったようですが，そのオハガキもよろしくお願いします．

(前略)ラジオPiOだって～．ど～せすぐになくなるんでしょう．理由，今までもそうである．Bugレーダーなんか1回きり，ピオセミナーも数回，I♡VIDEO GAME(古いかな？)も数回，ランダムテクニック，その他も数回で消滅したから…というわけである(以下略)．(ふらめんこ・ソース)(1点)

このラジオPiOがなくなるかどうかは，リスナーのみなさんからのオハガキしだいですね．オハガキがたくさんきているうちはなくならないぜ．

先日，友人が「ラジオPiOにのったぞ／」と電話をかけてきました．Jさん，ラジオPiOにのるということは，そんなにおめでたいことなのですか.(YAN)(1点)

おめでたいかどうかわかりませんが，YAN君，自分のハガキが読まれた感想はどうですか？

さて，最後にきついオハガキを．

6月号でJさんは「ラジオPiOが1ページ以上場所を取った」などと言っていますが，ただ空白ページを埋めているだけなんじゃないですか．P.S.くやしかったら1ページにまとめてのっけてみろ．(開発クラフト長4号)(1点)

7月号では見事に1ページ確得したラジオPiOですが，今回はまた空白を埋えるだけになってしまいました．さて，来月号は？

それではまた来月，DJはJでした．

ところで今回もみなさんのポイント表の集計がまにあいませんでした．次号ではまっ先にポイント表をのせますのでカンベンしてください．では．

PiO PiO

▶PiO'86年5月号p.56で暴言をはいた者ですが私はけっして80SRを見捨ててはいません．メーカーから見離されても他機種ユーザーから馬鹿にされても80SRとは喜怒哀楽を共にしようと思います(哀ばっかりだったりして…)．　P.S. しかし8001はいいですねー．シンプルな構造，簡潔なメモリマップ，某大な資料．SRとは月とスッポンといったところでしょうか．　P.S.2. 8001と80SRをみてみると優勝劣敗という言葉も優敗劣勝のように思われます．
(でもやっぱり80SR…青年T)

パソコンDJ ソノシートの使い方

ソノシートを使う前に

★ソノシートを使うときには，ソノシートを破ったり，傷を付けたりしないように，注意して袋から取り出してください（ソノシートが読み込めなくてもお取替できませんのでご注意ください）。
★ホコリもロード・エラーの原因になります．カセットに録音する前にホコリをなるべく取っておいてください．
★ソノシートは何度も聴く前に必ずカセット・テープに録音しておいてください．
★ソノシートは通常のレコードとは大きさが違いますので，プレイヤーのフル・オートのモードでは正常に動作しません．マニュアルのモードで使ってください．
★いったんパソコンにロードしてOKとなった場合は，パソコンから別のカセットやディスケットにセーブしてください．

録音内容

A1,B1 S1 (1200ボー) ボンボン

(p.57)　〔3'26"+1'26"〕
★ロードおよびセーブ方法
MOTOR OFF，1 RETURN
LOAD "BONBON" RETURN
SAVE "BONBON" RETURN
でBASIC部をロードし，セーブします．
CLEAR，&H6000 RETURN
LOADM "BONIG" RETURN
SAVEM "BONIG"，&H6FC0，&H8800，&H6FC0 RETURN
でIGデータをロード，セーブします．
そして，A面最後のプログラムを
LOADM "BONM1" RETURN
でロードした後，
LOADM "BONM2" RETURN
でB面最初のプログラムをロードし，
SAVEM "BONM"，&H6C94，&HB67F，&H8B80 RETURN
として，まとめてセーブします．
★実行方法
LOAD "BONBON" RETURN
でロード後，
RUN RETURN
で残りのプログラムを自動的にロードして実行するようになっています．

B2 PC-8000シリーズ ポーカーボール

(p.94)　〔2'51"〕
★ロードおよびセーブ方法
CLOAD "P−BALL" RETURN
CSAVE "P−BALL" RETURN
でロードし，セーブします．
★実行方法
CLOAD "P−BALL" RETURN
でロード後，
RUN RETURN
で実行します．

C1 X1シリーズ ビッグ・イビル

(p.100)　〔58"〕
★ロードおよびセーブ方法
まずHu-BASICを起動させた後，
LOAD "BIG EVIL" RETURN
SAVE "BIG EVIL" RETURN
でロードして，セーブします．
★実行方法
LOAD "BIG EVIL" RETURN
でロード後，
RUN RETURN
で実行します．

C2 FM-7シリーズ ダーク・スター

(p.53)　〔2'48"〕
★ロードおよびセーブ方法
LOAD "ROLE.P" RETURN
SAVE "ROLE.P" RETURN
でBASIC部をロードし，セーブします．
次に，
CLEAR100，&H63A0 RETURN
を実行後，
LOADM "E.DATA" RETURN
SAVEM "E.DATA"，&H63E0，&H6FB7，&H63E0 RETURN
でマシン語をロードして，セーブします．
★実行方法
LOAD "ROLE.P" RETURN
でロード後，
RUN RETURN
でマシン語を自動的にロードして，実行するようになっています．

D1 PC-6000シリーズ (1200ボー) ルインズ

(p.77)　〔3'28"〕
モード:2　ページ数:2
★ロードおよびセーブ方法
CLOAD "RUINS" RETURN
CSAVE "RUINS" RETURN
でBASIC部をロードし，セーブします．
その後，I/Oフォーマットのモニタ(PiOモニタなど)で"RD"をロードし，$C000～$D63Fまでをセーブします．
そして，同様に"RM"をロードして，$D800～$DA4Fまでをセーブします．
★実行方法
CLOAD "RUINS" RETURN
RUN RETURN
で残りのプログラムを自動的にロードして実行するようになっています．

編集部からのお願い

PiO編集部では，パソコンDJの内容についての感想や希望，およびロードの状況についての報告をお待ちしています．下記の要領でお寄せください．
❶今回ロードさせてみたプログラム名とロードの成否．
❷使用機材（アンプ，プレイヤー，レコーダーなど）．
❸ソノシートを再生するときの技術的アイディア，今後のソノシートで供給してほしいプログラム，その他，ご意見，ご希望などございましたらお書きください．
送り先
〒151　東京都渋谷区代々木1-37-1
ぜんらくビル5F
㈱工学社PiO編集部「ソノシート」係

パソコンDJギャル

Roxana

ナレーション DJ by Roxana

A面

ハ～イ，PiO読者のみなさん！ロクサーナです．アメリカでのバケーションを終えて，日本に帰ってきました．このパソコンDJで，またみなさんに会えてとても嬉しいわ．私が留守の間も，みなさんとみなさんのコンピュータの調子は最高だったんでしょうね．

ここで日立のS1ユーザーのみなさんにビッグ・ニュースです．通信パソコン"MB-S1/15用"のFDユーティリティ・ソフトが，もうすぐ発売されます．このソフトを使うと，コンピュータ本体のRAMを通じて，ファイルをディスクにダウンロードしたりディスクからアップロードすることができます．

"MB-S1/45"には，これと同様のソフトはすでに最初から組み込まれています．このソフトは，2D用と2HD用の2つのディスクで，5,000円で発売されます．2D使用のディスクユーザーは，このソフトでパソコン通信をより楽しめるようになるでしょう．

それでは，みんな今月のゲームの準備はできてる？まず最初の使命はボールと風船の動きを完全に止めること．S1シリーズで"Bon Bon"に挑戦してみてください．

B面

みんなきっと，コンピュータ・ゲームと同じくらいにカード・ゲームも好きじゃないかと思うんだけど，どうかしら？次のゲームはカード・ゲームとシューティング・ゲームがうまくミックスされた，PC-8000シリーズ用の"POKER BALL"です．

C面

こんどはもう一つ別の面白いゲームを紹介しましょう．その冒険の旅がどんなに長～くなろうとも，あなたは敵をやっつけて目的を達成しなければなりません．なぜってあなたは将軍の孫なのですから．X1シリーズ用の"BIG EVIL"と全力で戦ってください．

次のゲームは，FM-7シリーズ用の"Dark Star"です．戦いそして生き残る！そう，これはロールプレイング・ゲームなのです．

D面

廃虚の街というのが，どんなに不気味なものかわかるでしょう…しかし，一度この"RUINS"に迷い込んだら，そう簡単にはぬけ出せないわよ．あなたのPC-6000シリーズが幸運を運んでくることを祈ります．

OK．みなさん今月のゲームはどうでしたか．全部すぐに引き出しにしまうのがもったいないくらい，エキサイティングだったでしょう．ところで，私はもうカリフォルニアの夏をちょっぴり体験してきたけど，ここ日本でもいよいよこれからが夏本番ね．何？プールにコンピュータを持っていって，涼しい水の中でゲームを楽しみたいって!?う～ん，困ったわね．誰かが近いうちにそんなマシンを発明してくれるのを，ただ祈りながら待つしか方法はなさそうね．いい？お相手はロクサーナでした．それでは，また．

SIDE A

Hi, PiO readers. This is Roxana. I've just come back here from a little vacation in the States. It's so nice to be with you again in this PASOKON DJ. I hope you and your computers have been doin' OK while I was away.

Here's big news for Hitachi's S1 users. A new FD utility software for the telecom personal computer "MB-S1/15" will be on sale very soon. With this software, you can download and upload files on and from your disks through the RAM of your computer. The same software has already been built-in on "MB-S1/45". This software "MA-5780" will be soon optionally available on a 2D and a 2HD format at 5,000 yen. This software is worthy enough to make your computer communications more enjoyable and practical, especially for the 2D disk users.

Now, are you ready for the games of this month? Your first mission is to completely stop all the balls and balloons. Try "Bon Bon" for the S1 series.

SIDE B

I bet you like playing cards as well as playing with computers, don't you? The next one is a good combination of a card game and a shooting game, "POKER BALL" for the PC-8000 series.

SIDE C

Here's another interesting game. No matter how lo-o-o-ng the journey will be, you've got to kill your enemies to end your mission. Because you are the grandson of SHOGUN!! Try your best in "BIG EVIL" for the X1 series.

The next one is for the FM-7 series, "Dark Star". Fight and survive! Yes, this is a role-playing game.

SIDE D

You may realize how weird a ruined city is...... You can't escape from the "RUINS" easily once you entered it. Good luck with your PC-6000 series.

OK. How were the games of this month, folks? I'm sure they were all too exciting to stow in an attic. By the way, I already had a little summer in California. Even here in Japan, it is coming soon for all of us. What? You wanna take your computer to a swimming pool with you and play games under the cool water!? Well... Let's wait and hope someone will develop that kind of machine in the near future. OK? Your narrator has been Roxana. See you next month!

A1, B1 ボンボン

B2 ポーカーボール

C1 ビッグ・イビル

C2 ダーク・スター

D1 ルインズ

注：ソノシートの損傷による返本は原則として受け付けません．ご容赦ください．

PiO マイコン人生相談室

ピオ・ルーム

転送できない！

🈑ぼくはPC-8801mkII SRとPC-1350を持っているのですが，最近CE-130Tレベルコンバーターを買いました．

そこで，「ポケコン通信ハンドブック」，p.24の記事を読んでリストを入力しました．それでPC-1350から88SRにプログラムを転送するのはできるのですが，88SRからPC-1350に転送するとERROR 4（ライン・エラー）がでてしまいます．

キーイン・ミスはないのですが，この記事にバグがあるのでしょうか．それとも88SRではうまくいかないのでしょうか．

岡山県　杉原英治

▶きわめて簡単に言いますと，PC-1350のほうが88SRに追いつけないのです．これは別に88SRに限ったことではなく，他のマイコンでも同じことが言えます．

こう言うと，「だったらボーレートを下げればいいんだろう」と思う人がいるでしょうが，そういうことではありません．PC-1350では300ボーや600ボーと共に1200ボーがしっかりサポートされているので，ボーレートに問題がある，というわけではありません（この記事では1200ボーを使っています）．

ではどうすればよいのかと言うと，結論だけ言えば，下記のリストを追加するだけでよいのです．ではその理由を説明しましょう．

記事にあるとおり，PC-1350と88SR（他機種でも同じことなので，以下〝マイコン〟と呼びます）の間でのプログラムの転送にはアスキー形式が用いられているのですが，PC-1350内部では内部コードと呼ばれるコードで記憶されています．

したがって，PC-1350はロード時にアスキー形式から中間コードに変換しなければなりません．問題はこの変換をする時期にあるのです．プログラムをすべてロードしてから一括変換するようにすれば問題はないのですが，アスキー形式は非常に多くのメモリを必要とします．

例えば行番号は1桁で1バイトかかり，BASICの命令1つで数バイト（例えば〝GOSUB〟は前後のスペース（CHR$32）を含めて7バイトも）使います．ですからRAMの容量の不足が生じてしまいます．

それで1行分をロードするたびに変換するのですが，この変換にかかる時間が長く（とは言っても，見た目にはわずかに感じられますが），変換が終わる前にマイコンが次の行を送ってきてしまうので，正常な受信ができずERRORが生じてしまうのです．

そこで先に述べた手段をとるのですが，実は他にも方法があります．それは，

❶変換とロードを別々に行なう

❷変換の間マイコンが待つ

　1．PC-1350が終了を知らせる

　2．マイコンが一定時間待つ

❸マイコンが変換してから送る

ですが，このうち最も簡単なのが❷-2．で，先に述べた方法です．❶は先に述べたようにRAMの容量上の制限があり，❷-1．と❸ではハードウェア（機械）的に，あるいはソフトウェア（プログラム）的に手間をかけねばなりませんが，まったく不可能ではありませんし，速度の点ではこちらのほうがすぐれているので，ぜひどなたか挑戦してみてはいかがでしょうか．

最後ですが，ループ数の200を小さくすれば待ち時間が短かくなり，速度は上がりますが，長い行になると変換にかかる時間のほうが長くなってしまい，またERRORが生じてしまいます．変更には充分注意してください．　(C.M)

リスト1　プログラム転送追加リスト

```
1725 FOR I=0 TO 200:NEXT I
```

キャラクタを表示したい

🈑PC-1245のことについて質問します．図1のようなキャラクタを表示するにはどうすれば良いですか．

それとデータの作り方，動かし方，衝突判断はどうするのですか？いまどきこんな質問と思わず教ってください．グラフィック・ゲームが作りたいのです．お願いします．

PC-1245AV

▶PC-1245の画面は図2のように，縦一列がメモリ1バイトに対応しています．このメモリを特にV-RAMと呼びます．

画面にグラフィックを表示させるにはV-RAMにデータを書き込んで，LCDスイッチをONにすれば良いわけですが，これでは何のことかわかりません．ではまずデータの作り方から説明すると，画面の上の方を最下位ビットとし，ドットのあるところを1，ないところを0に対応させた2進数がデータとなるわけです．

例えば，図1の左端のデータは2進数で1111110となります．これを10進数で表すと，0×1+1×2+1×4+1×8+1×16+1×32+1×64=126になる訳です．

同様に，左端から2列目のデータは2進数で0111101，10進数では1×1+0×2+1×4+1×8+1×16+1×32+0×64=61になる訳ですね．

図1　キャラクタ

図2　LCDのマップ構成

1桁目　12桁目　13桁目　16桁目

ビット0
ビット1
ビット5
ビット6

F800→F83B　F87B←F868

リスト　キャラクタ移動プログラム

```
40:WAIT 0: PRINT ""
50:X=1:W=2: CALL &11E0
55:POKE &F800+5W,0,0,0,
    0,0
56:POKE &F800+5X,126,61
    ,9,61,126
60:A= VAL ( INKEY$ ):
    IF A=0 THEN 60
70:W=X: IF A=6 LET X=X+
    1: IF X>11 LET X=11:
    W=10
80:IF A=4 LET X=X-1: IF
    X<1 LET X=1:W=2
90:GOTO 55
```

さて，データは作れましたが，それではどうやってV-RAMに書き込むのでしょう．これにはPOKEという命令を使います（この命令は取扱説明書には載っていません）．

使い方は，POKE　アドレス，データ，データ，…で，指定したアドレスから順にデータを書き込みます．

ですから図1のキャラクタを画面左端に表示しようと思うなら，**POKE&F800, 126, 61, 9, 61, 126** RETURN とすれば良い訳です．左から3文字目に表示させるなら，アドレス部を&F80Aに変えれば良いのです．

最後のLCDスイッチですが，わからない人は，〝CALL&11E0を実行すればよいのだ〟と思っていてください．

なお，1回スイッチをONにすれば，次にPRINTあるいはINPUTなどが実行されるまで有効です．

それから，図1のキャラクタを 4 6 キーで左右に動かすプログラムをつけておきましたので参考にしてください．　(Y.S)

WICSって？

🈑今日は質問があっておたよりしました．先日ひょんなことからMZ-80K2Eが手に入ったのですが，関連書がほとんどなく，使い方がわからない部分があります．そこで教えていただきたく，お手紙しました．

Q1．80K2Eのマシン語の入力方法及び

SAVE, LOAD方法(テープ), またよいモニタなどあったらお教えください.

Q2. PiO, I/Oなどで, よくでてくるWICSというコンパイラ(だと思う.インタープリタ?)についてですが, WICSのリストは何に載っているのでしょうか. そこらへんをお教えいただきたい. 東京都 NPMST

▶A1. 80K2Eに限らず, MZ-80Kシリーズはクリーン・コンピュータですので,電源投入時に立ち上がるのはIPL機能しか持たないモニタROMです. そのため, 使用目的に合わせて言語を読ませなければなりません.

さて, 80K2Eによるマシン語の入力方法ですが,あいにくモニタROMにメモリエディットの機能はありませんので, 適当なプログラムを走らせなければなりません.

そのプログラムとして I/O '80年11月号掲載のSRD(セルフ・リロケータブル・デバッガ), '82年8月号掲載の多機能チェンジ・メモリ等が挙げられます. 特に前者はメモリ・エディット機能だけでなく,ディスアセンブラやトレーサ等デバッガとしての機能も備えている, 大変使い易いモニタです.

また, I/O '82年2月号掲載のMZモニタのパワーアップを行なう事により, モニタROMにメモリ・エディット機能を持たせることもできます.

A2. WICSというのは, キャリーラボ製の整数型インタープリタ, コンパイラです. MZ-80K2EのものはI/O,'81年10月号, 11月号に紹介しています. また, 同じくキャリーラボの製品であるBASICライクのアセンブラBASEと共に"WICS, BASEプログラム集"というタイトルの本になっています. ちなみに前者がver1.0, 後者がver1.4です. (M.S)

79字以上入力するには

Q PC-1350を買って2か月ですが, BASICの入力方法について質問します.

PC-1350の場合, 1回の計算で入力可能な数式の長さ(ENTER キーを押す前までの長さ)は79キー操作までとなっていますが, PiOに採用された, オリジナル・プログラム(PC-1350用)を見ると, ほとんどのプログラムが行番号, ステートメント(文)を含め, 79キー操作以上あるようです.

このために, 僕はBASICさえ, まともに入力できません. どうすれば入力できますか? 岡山県 くらりねっと

▶BASICのプログラムはメモリに内部コード(中間コード)という形で格納されています. そしてPC-1350をはじめとするシャープのポケコン・シリーズでは, 取扱説明書等に載っているキャラクタ・コードとこの内部コードがまったく異なっているのです.

ここで「機械語マニュアル」等に載っている内部コード表を見てみますと, 後ろの方にお馴じみのBASICの命令がずらずらと並んでいるのに気がつくでしょう.

つまり, BASIC命令はメモリに1バイトで格納されているのです. 例えば, PRINTという命令は, 50_H, 52_H, 49_H, $4E_H$, 54_Hのように格納されているのではなく, DE_Hと1バイトで格納されているのです. そして, 質問にある「1行は79文字以内」というのは実際には「1行の長さは79バイト以内」ということなのです.

だから, 見かけ上1行の長さが79バイトを越えているようでも実際にはBASIC命令が1バイトに圧縮されているため79バイト内に収まっている訳です.

さて, 実際にこのような行をどのように入力するかというと, まず行の始めから打ち込んでゆき, これ以上はいくらキーを押しても入らない所まできたら, そこでかまわず ENTER を押します.

すると, この時点でBASICの命令は自動的に内部コードに変換され, 再び長さに余裕ができるので, そこですかさず先程入力した次の所から残った部分を入力してゆけば良いのです. (Y.S)

暗号化はどうするの?

Q アドベンチャーゲームで, コマンドを暗号化するにはどうしたらいいのでしょうか?

PiO'86年5月号に載っていたFM-7シリーズ用の"黄金のつぼを探せ!"というものを参考にしようとしたのですが, サッパリわかりません. 僕のパソコンはMZ-2000です. 東京都 よしたかくん

▶ええと, BASICのプログラムでの暗号化には, 次のような方法が考えられます.

一つは, コマンドの一文字一文字を何文字分かずらしてやるものです. 有名な例に"HAL"(←"IBM")がありますし, "黄金のつぼを探せ"もこの方法をとっています. 参考までに, リスト1を見てください. Souceに文字を入力すると, 暗号化されたものがでてきます.

他の方法としては, 変換テーブルを使うものが挙げられます. リスト2の10行を見てください. A$にアルファベット26文字がランダムに並んでいます. これはそれぞれ左からABC…Zに対応する暗号となっており, 先刻と同様にコマンドを入力すると変換テーブルを参照し, コマンドの文字に対応した暗号化を行ないます. 実際にこのプログラムを使うときは, この変換テーブルをDATA文で読み出す方が隠密性が高くなるでしょう.

ただ, この方法の欠点は, 使う文字が多くなると変換テーブルも大きくせざるを得ないということです.

一応, 二つの例をあげましたが, 他にも色々な暗号化が考えられますので, 試みてください. アドベンチャーゲームなどでこの暗号を使うには, DATAなどで読み, 入力されたコマンドを暗号化して暗号と比較するか, 暗号を元に戻してコマンドと比較してください. (AOI)

リスト1 暗号化I

```
10 INPUT"Souce:";S$
20 O$="":FOR I=1 TO LEN(S$)
30 T$=MID$(S$,I,1)
40 O$=O$+CHR$(ASC(T$)-1)
50 NEXT I
60 PRINT"Object:";O$
70 GOTO 10
```

リスト2 暗号化II

```
10 A$="WEGKXABCDSRVTFQHIFLONMYJUZ"
20 INPUT"Souce:";S$
30 S=LEN(S$):O$=""
40 FOR I=1 TO S
50 P=ASC( MID$(S$,I,1))
60 O$=O$+MID$(A$,P-64,1)
70 NEXT I
80 PRINT"Object:";O$
90 GOTO 20
```

色の判別

Q FM-7のPOINT文ではドットがセットされているかどうかしかわかりませんが, ドットの色を読むことはできないのですか?

▶確かにPOINT文では, 何色がセットされているかわかりません.

リスト1では, 背景色をかえてドットがセットされていない(つまり背景色とドットの色が同じ)ときにWHILE-WENDループを抜けてカラーを読んでいます. このとき注意しなければならないのは, 背景色を変えているために以後CLSをすると画面の色が変わってしまうので, 背景色を元に戻しておく必要があります.

リスト2ではGET文を使っています. まずGET文で配列A%に画面のドット・パターンを読みます. このとき1バイト単位で配列に格納されるのでA%の中身はA%(0)の最初の1バイトにB, 次の1バイトにR, A%(1)の最初の1バイトにGが入っています.

色を知るには, B, R, G, それぞれの最上位ビットが立っているか調べればいいのですが, これにはANDを用います. 120行は, A%(0) AND &H8000としたいところですが, これではエラーがでます.

BASICは&H8000を10進数の32768と判断するので実数型(BASICで取り扱える整数の最大数は&H7FFFなので)となり, ANDで取り扱えるのは整数型だけなのでエラーとなるのです. そこで-32768としてあります. (T.I)

リスト1 色の判別I

```
100 C=0:COLOR ,0
110 WHILE POINT(X,Y)=-1:C=C+1:
COLOR ,C:WEND
120 COLOR ,0
```

リスト2 色の判別II

```
100 DIM A%(1)
110 GET@A (X,Y)-(X,Y),A%,G
120 B=-((A%(0) AND -32768!)<>0)
130 R=-((A%(0) AND &H80)<>0)
140 G=-((A%(1) AND -32768!)<>0)
150 C=B+R*2+G*4
```

※このコーナーの内容に関してのご質問はPiO編集部までお願いします. メーカーに直接問い合わせることはご遠慮ください.

ゲームの㊙テクニックを大公開!

パーフェクト・テクニック

夢幻の心臓II［後編］　クリスタルソフト

PC-8801/mKII/SR/TR/MR/FR

先月にひきつづき，今月も「夢幻の心臓II」です．先月は，人間の世界のことが多かったので，今月はエルフの世界や魔神の世界のこともお話ししましょう．

❀エルフの世界にあるアイテム

人間の世界にも，いろんなアイテムがありましたが，エルフの世界にはもっとすぐれた武器や防具，宝物などがあります．人間の世界である程度強くなり，仲間もそろったという人は，お金を少し多目にためてエルフの世界へ行ってみましょう．

エルフの世界へ行ったら，まず最初にエルフの村やエルフ城を訪ねてみましょう．強力な武器のひとつ「まほうのけん」や最高の防具となる「ちからのおび」，「せいれいのまもり」のほか，魔法の視力で自分の回りが全部見渡せるアイテムや，空を自由に飛べるようになるアイテムなども手に入れることができます．

お金で買うことのできない最高の武器も，このエルフの世界にあります．それを手に入れるには，エルフの村だけでなく，そのほかの村も訪ねてみて情報を集めなければいけません．いろんな人に会ってみましょう．

❀シーの村

シーの村には変なことをいう人たちばかりだと思っているのでありませんか？もちろん，そんな人が多いのですが，中には親切な人もいて，あなたを助けてくれたりします．そういえば，クリスタルソフトに来る手紙の中には，シーの村の中で自分がいつも口にしているのと同じことを言ってる人がいて，びっくりしたという手紙がたくさんありました．あなたの場合はどうですか？

さて，どんな人が助けてくれるかというと，たとえばあなたが大事な物をなくしたときです．シーの村の誰かが，拾ってくれているかも知れませんよ．

あなたの大切な石などをうっかり捨ててしまったりしたときには，一度シーの村を訪ねてみてください．ただし，世の中そんなには甘くありませんから，みつからないからといって，シーを責めたりしないでくださいね．

シーとなかよくなると，いいことがあるというのは，エルダー・アインの世界ではよく知られたことですし，自分からそう言って売り込みに来るシーもいます．そんなときには，少しの間だけでも仲間に入ってもらってはどうでしょうか．本当にいいことがあるかもしれませんよ．

❀キノコで!?

薬を売っているところにある,「キノコ」の使いかたが分からないという人がたくさんいらっしゃるようなので，ここで秘密を教えてしまうことにしましょう．

まず，キノコを使ってください．どうですか？　別にからだが大きくなるわけじゃないし，ストレスなんかたまってしまうし，もう最低…なんて言わないでください．本当の効き目は戦闘のときに初めて出るんだから．

キノコを食べると，なんだかイライラしてきて，ストレスがたまり，敵に出会うと，ついにバーサーカー，つまり狂戦士になってしまいます．バーサーカーは敵をみると自分を押さえられなくなり，相手を倒すまではひたすら攻撃し続けます．そして，その攻撃力はふだんの2倍にもなります．

とても強い敵が現われ，あと1歩か2歩でぶつかりそうなら，先にキノコを食べておくといいでしょう．戦闘が終われば，ストレスはなくなり，バーサーカーから普通の状態に戻ります．

気をつけることは，キノコでバーサーカーになってしまうと，その戦闘中は逃げたり，防御したりすることができないことです．ですから，あまりにも強さに差がある相手と戦うときには，使わない方がいいでしょう．

❀シルヴィア姫

みなさんのシルヴィア姫は元気ですか？大事な姫だからといって，いつもいっしょに危険な旅をしているのではありませんか？　いくら女性が強いからといっても，それではあまりにシルヴィア姫がかわいそうですよ．勇者たるもの，お姫さまに戦闘ばかりさせていてはいけません．

シルヴィア姫には，言霊能力がどうしても必要になったときにだけ協力してもらいましょう．それまでは，シルヴィア姫には休んでおいてもらい，代わりに剣士やバイキングといった戦闘に慣れた者たちとパーティーを組んで，冒険を進めてください．

❀仲間をうまく使う

仲間を使うと言っても，あなたの冒険に力をかしてくれている人たちですから，道具のように使い捨てるわけにはいきません．また，誰でもいいからとにかく仲間にしてしまう，というのもあまりいい方法ではありません．本当に自分が必要としている力を持った人を捜し，仲間になってもらうようにしましょう．

たとえば，もう船にのる必要がないときには，礼を言って仲間の船乗りと別れて，代わりに剣士や魔法使いを仲間にするなどして冒険を進めて行けば，旅はより楽になるでしょう．

❀おしまい

さて，以上で終わりです．前編・後編に渡って説明しましたが，役に立ったでしょうか．あまりそのものズバリのヒントを書いても，おもしろくなくなってしまいますから，ゲームの初めから中盤戦くらいで，知っていると得になるようなことを選んで書いてみました．

この号が出るころには，PC-98版も発売されている予定です．終了認定証の締め切りは来年の3月末までです．まだまだたっぷりと余裕がありますから，ゲームを終了された方は，どんどん請求券を送ってください．ちなみに今のところ，ゲームを終了された方は約2900人です．

それではまた，いつかお会いしましょう．ありがとうございました．

クリスタルソフト敵害之印

PiOPiO

▶GIDDOです．そーか，ネオブルーさんてアウシタンだったのか．3月号のR.V見て目が点になってしまいました．ところで，草加中電気部！高橋，相馬，金子，そしてうるさい横山，その他の部員！おめーら1500買ったのか？おいらが卒業してからそんな計画立てやがって．もし買ってたらこのPiOPiOに『草中電気部』で返事しろよっ！

（「陸軍中野予備校」読んでる人手あげて！のGIDDO「やってくれよ」SPARIO）

チェック・サムプログラム

FM-7/8, L3用

プログラムを実行すると “START, END, P OR D”と聞いてくるので，$5000から$5FFFをディスプレイに出力するなら **5000，5FFF，D** というように入力します．Dの代わりにPと入力するとプリンタに出力します．

なお，プログラムは完全リロケータブルですが，一度実行するとプログラム自体を書き換えているので，入力したらすぐにセーブしておいてください．なお，現在のスタート・アドレスは＄6000です．

MZ-700&80K/C用

先頭アドレスから実行させると，転送先アドレスを聞いてきます．転送したい場合はアドレスを16進4桁で，転送したくない場合は CR キーのみを入力してください．転送できないアドレスを入力すると，メッセージを出して再入力を要求してきます．

チェック・サムを見るには，S(tart) アドレス，E(nd) アドレスを指示どおりに入力すればOKです．ただし，D000H以上は受け付けません．プリンタについてもY/Nでこたえるだけです．なお，プリンタ出力を行なわない場合には，128バイト出力するごとに一時停止するので何かキーを押してください．

アドレス入力時に SHIFT + BREAK でモニタへ戻ります．

プログラム・エリア：7000H～724FH, START 7000H（転送後はその先頭）

転送不能エリア：0000H～11FFH, CD81H～FFFFH，転送前と転送後が重なる場合

注1：48Kフル実装されていない場合，メモリの入っていないアドレスを指定しないでください．暴走する恐れがあります．

注2：MZ-700ではROMモニタ上で動作します．

リスト1 MZ-700&80K/C用チェックサム・プログラムリスト

```
ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :SUM
7000 2A 39 10 E5 11 44 72 ED :0C
7008 53 39 10 FD 21 BC FD FD :70
7010 19 DD 21 00 00 DD 39 FF :2C
7018 E7 01 0D 0D 2A 52 45 4C :0F
7020 4F 43 41 54 45 52 2A 0D :F5
7028 00 3E 44 FF 88 01 1A 30 :54
7030 07 FE 0D 28 57 18 F2 FF :9A
7038 01 7F 32 FD E5 D1 E5 09 :53
7040 01 00 EE E1 38 17 E5 09 :0D
7048 E1 30 12 01 50 02 E5 09 :64
7050 ED 52 E1 38 1D E5 ED 42 :89
7058 ED 52 E1 30 15 FF A5 01 :0A
7060 52 45 53 45 52 56 45 44 :60
7068 20 41 52 45 41 21 0D 00 :67
7070 18 B7 EB D5 ED B0 E1 E5 :F2
7078 FD E1 11 44 02 19 22 39 :A9
----------------------------------
SUM  17 40 75 54 A1 A8 B9 31 :53


ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :SUM
7080 10 FD 75 05 FD 74 06 11 :0F
7088 48 FE 19 E9 FF 72 01 0D :C7
7090 2A 43 48 45 43 4B 53 55 :30
7098 4D 2A 0D 00 3E 53 FF 15 :29
70A0 01 38 F9 E5 3E 45 FF 0D :A6
70A8 01 38 F9 D1 3E F8 A3 5F :3B
70B0 ED 52 38 D8 FF 41 00 18 :A7
70B8 D3 3E 07 FF 73 01 FF 1B :A5
70C0 00 DB FE 0F 0F D8 FF 38 :06
70C8 01 0D 50 52 49 4E 54 45 :E0
70D0 52 20 45 52 2E 00 DD F9 :0D
70D8 18 B2 AF C5 D5 4F 06 0D :75
70E0 11 00 00 DB FE E6 0D B9 :96
70E8 28 09 1B 7A B3 20 F4 10 :9D
70F0 F2 18 D3 D1 C1 C9 FF 0C :43
70F8 01 50 52 49 4E 54 45 52 :25
----------------------------------
SUM  28 93 96 A7 86 9B 75 D1 :5F


ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :SUM
7100 20 59 2F 4E 00 FF A9 00 :9E
7108 FE 4E 28 11 FE 59 20 F5 :F1
7110 FD 35 37 3E 0A FF 0F 01 :C0
7118 3E 0C FF 0A 01 01 80 00 :D5
7120 B7 ED 42 38 09 E5 0E 10 :2A
7128 FF 0E 00 E1 18 EF 09 CB :C9
7130 3D CB 3D CB 3D 2C 4D EB :B1
7138 06 08 E5 C5 FF C6 00 0D :8A
7140 0D 0D 41 44 44 20 00 AF :B2
7148 57 FF B9 00 20 2B 00 FF :59
7150 A1 00 3C 10 F4 FF AD 00 :8D
7158 20 3A 53 55 4D 0D 00 7C :D8
7160 FF 87 00 7D FF 83 00 1E :A3
7168 00 06 08 7E FF 76 00 83 :84
7170 5F 23 10 F7 82 57 7B FF :DC
7178 9D 00 0D 20 E2 06 21 3E :11
----------------------------------
SUM  72 AC 9F 0B 6D CB 05 D1 :D6


ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :SUM
7180 2D FF 9E 00 10 FB FF 7C :50
7188 00 0D 53 55 4D 20 00 C1 :E3
7190 E3 D5 16 00 58 E5 C5 AF :7F
7198 86 19 0D 20 FB FF 45 00 :0B
71A0 C1 E1 23 10 F0 F1 FF 6E :23
71A8 00 D1 FD 7E 37 B7 C0 CD :C7
71B0 1B 00 18 F9 FF 6B 00 FF :95
71B8 4B 00 2D 41 44 52 2E 24 :A1
71C0 00 21 07 00 11 A3 11 CD :BA
71C8 03 00 19 1A EB FE 1B 28 :62
71D0 0B CD 10 04 D8 01 00 30 :F5
71D8 E5 09 E1 C9 DD F9 E1 22 :71
71E0 39 10 C7 FF 1F 00 20 00 :4E
71E8 F5 0F 0F 0F 0F FF 03 00 :33
71F0 F1 F5 CD DA 03 FF 2A 00 :B9
71F8 CD 1E 00 28 15 F1 C9 FD :DF
----------------------------------
SUM  9C D5 2D 34 11 EE 19 8E :78


ADD  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :SUM
7200 36 37 00 E3 F5 7E 23 B7 :9D
7208 28 05 FF 15 00 18 F6 F1 :40
7210 E3 C9 FF C3 FE FF ED FF :57
7218 20 3A 00 FF CC FF 3E 0D :6F
7220 F5 CD 12 00 F1 FD CB 37 :C4
7228 0E D0 F5 FF 8D FE F1 F5 :43
7230 F5 FF A8 FE F1 D3 FF 3E :9B
7238 80 D3 FE 07 FF 9E FE AF :A2
7240 D3 FE F1 C9 D9 E1 E5 5E :88
7248 23 56 23 E3 19 E5 D9 C9 :1F
----------------------------------
SUM  CF 02 BF 6A 1F C6 BB F4 :8E
```

リスト2 FM-7/8 L3用 チェックサム・プログラムリスト

```
Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
6000 34 7F B6 FF FE 81 FE 27 30 31 8D 01 E4 30 8D 03 :9F
6010 87 C6 14 17 02 B8 31 8D 01 FC 30 8D 03 89 17 02 :4F
6020 AD 86 01 A7 8D 00 1B A7 8D 00 82 86 04 A7 8D 00 :F7
6030 19 EC 8D 03 85 ED 8D 03 02 8D 6F 6D 8D 03 03 26 :BB
6040 0B 86 14 A7 8D 01 D2 20 06 86 0E A7 8D 01 CA 17 :79
6050 02 D3 17 01 74 AE 8D 02 E5 C6 10 17 00 B5 17 02 :3E
6060 C4 30 89 00 10 AC 8D 02 D7 22 11 5A 26 ED 17 01 :57
6070 66 17 00 ED 8D 1B AF 8D 02 C4 20 D3 17 01 58 17 :8E
6080 00 DF 17 02 A0 F6 FF FE 81 FE 27 03 BD E6 28 35 :34
6090 FF 34 3F 6D 8D 02 AB 26 03 17 01 55 17 02 86 17 :65
60A0 02 83 17 02 80 17 02 7D 35 BF 34 7F 86 14 A7 8D :29
60B0 01 67 17 02 70 30 8D 02 C7 17 02 37 17 01 D9 AE :66
60C0 8D 02 78 34 04 C6 07 A6 84 17 02 38 A7 80 5A 26 :2E
60D0 F6 35 04 AE 8D 02 64 EC 81 17 01 94 A7 8D 02 5E :7D
60E0 EC 84 17 01 8B A7 8D 02 56 30 03 EC 81 17 01 80 :D7
60F0 A7 8D 02 4C EC 84 17 01 77 A7 8D 02 44 30 03 A6 :D4
---------------------------------------------------------
Sum: CD 9C 25 F7 D5 CE BA 47 D6 DC EE 34 C6 58 12 8D :BA

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
6100 84 81 50 26 08 86 FF A7 8D 02 37 20 04 6F 8D 02 :97
6110 31 35 FF 34 7F AF 8D 02 2A CE 00 10 10 AE 8D 02 :AB
6120 1A 1F 10 34 04 17 01 24 ED A1 35 04 1F 98 17 01 :53
6130 1B ED A1 C6 20 E7 A0 A6 80 17 01 10 ED A1 33 5F :84
6140 11 83 00 00 26 ED C6 20 E7 A0 AE 8D 01 F5 C6 3A :45
6150 E7 A0 17 01 84 17 00 F4 ED A1 6F A4 17 00 DC 35 :F7
6160 FF 34 7F 30 1F AF 8D 01 DC 30 8D 02 27 C6 04 10 :DA
6170 AE 8D 01 C7 17 01 57 31 24 C6 20 E7 A0 EC 8D 01 :AE
6180 C4 A3 8D 01 B9 54 54 54 54 5C AE 8D 01 B0 86 10 :DC
6190 34 02 17 01 50 34 04 17 00 B2 ED A1 C6 20 E7 A0 :9A
61A0 35 04 30 01 35 02 4A 26 E7 AE 8D 01 91 86 3A A7 :2C
61B0 A0 4F AB 84 AC 8D 01 8D 27 04 30 01 20 F4 17 00 :6C
61C0 8B ED A1 6F A4 8D 74 35 FF 34 10 30 8D 01 78 17 :F2
61D0 01 21 17 01 50 35 90 34 3F 86 2D 10 AE 8D 01 5B :1C
61E0 C6 38 A7 A0 5A 5D 26 FA 6F A4 8D 4F 17 01 36 35 :8E
61F0 BF 34 3D 86 15 A7 8D 01 3A 30 8D 01 3C AF 8D 01 :71
---------------------------------------------------------
Sum: 6D 18 B2 69 D8 C4 31 3B 41 0D E6 1E 05 85 91 E3 :F8

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
6200 34 30 8D 01 2E AD FF FB FA A6 8D 01 2D 4D 27 E3 :79
6210 A6 8D 01 25 35 BD 34 3F C6 14 E7 8D 01 15 A7 8D :56
6220 01 17 30 8D 01 13 AF 8D 01 0B 8E 00 01 AF 8D 01 :FD
6230 06 30 8D 00 FE AD FF FB FA 35 BF 34 3F AE 8D 00 :04
6240 FA A6 80 4D 27 04 8D CE 20 F7 35 BF 34 39 1F 89 :13
6250 C4 0F C1 0A 24 04 CA 30 20 04 C0 09 CA 40 44 44 :3F
6260 44 44 81 0A 24 04 8A 30 20 04 80 09 8A 40 35 B9 :5A
6270 34 39 81 40 24 06 48 48 48 48 20 06 8B 09 48 48 :C2
6280 48 48 C1 40 24 04 C4 0F 20 04 CB 09 C4 0F E7 8D :CB
6290 00 AB AB 8D 00 A7 35 B9 34 3F C6 50 AE 8D 00 9B :D7
62A0 17 FF 4E 81 1F 23 0C A7 80 17 FF 6A 5A 26 F1 6F :BA
62B0 84 35 BF 81 0D 27 F8 81 08 26 E5 86 08 17 FF 56 :B3
62C0 86 20 17 FF 51 86 08 17 FF 4C 30 1F 20 D2 34 3F :B1
62D0 A6 80 A7 A0 5A 26 F9 35 BF 34 3D C6 10 4F AB 80 :9B
62E0 5A 26 FB 35 BD 34 7D 4F AB 84 30 89 00 10 5A 26 :E5
62F0 F7 35 FD 34 3F 10 AE 8D 00 41 C6 50 17 FF CF 17 :3A
---------------------------------------------------------
Sum: 77 58 BD 2B EC 21 33 50 A8 06 2E A0 9C 8A A7 28 :B8

Add  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F Sum
6300 FF 39 35 BF 34 3D 81 61 25 06 81 7A 22 02 80 20 :69
6310 35 BD 34 3F C6 04 AE 8D 00 21 A6 84 8D E6 A7 80 :4F
6320 5A 26 F7 35 BF 34 3F 86 0D 17 FE EA 86 0A 17 FE :15
6330 E5 35 BF 00 00 00 00 00 00 00 00 05 FA 00 00 00 :D8
6340 00 00 00 00 00 00 00 41 64 64 20 20 2B 30 20 2B :EF
6350 31 20 2B 32 20 2B 33 20 2B 34 20 2B 35 20 2B 36 :AC
6360 20 2B 37 20 2B 38 20 2B 39 20 2B 41 20 2B 42 20 :C2
6370 2B 43 20 2B 44 20 2B 45 20 2B 46 20 53 75 6D 00 :73
6380 20 53 54 41 52 54 2C 45 4E 44 2C 50 20 4F 52 20 :0E
6390 44 20 20 00 53 55 4D 20 34 3D 86 00 B7 02 06 BD :0C
63A0 E6 81 BD E8 04 35 BD 34 3F C6 04 F7 02 06 34 02 :74
63B0 BD E6 84 35 02 BD E8 20 35 BF 02 78 00 00 00 00 :91
---------------------------------------------------------
Sum: F6 B9 56 0E F3 93 0A FE 10 27 8E 58 DB 39 C4 FE :94
```

PiOバザール

♣売る

♣PC-1246（今年3月購入，ハードケース，その他買った時と同じ状態で）を¥3.5K以上で．送料はこちらで．すべて完動です．希望価格を書いてW〒で．
〒395-02 長野県飯田市山本2531
竹村公彦　16歳

♣PC-1246＋マニュアル，箱付を¥3K～5Kにて売る．PBシリーズとの交換も可．まずはW〒で！
〒931 富山県富山市豊若町3-2-26
飯野達也　18歳

♣PC-1350＋8KRAM＋CE-124（ハコなし，キズ多少あり）説明書ボロボロだが使用可．すべてあわせて¥27K～30K．CE-124をのぞくと¥23K～25K（送料そちら持ち）
〒360 埼玉県熊谷市熊谷1559-6
山岸秀匡　15歳

♣FM-NEW7＋FM音源カード＋ジョイカード＋ソフト多数を¥35Kで，X1（G-RAM付）＋ジョイスティック＋ソフト多数を¥35Kで．まずはW〒で．
〒433 静岡県浜松市萩丘5-14-8
宮沢昌宏

♣PC-1350＋CE-515P＋CE-516L＋カセットインターフェースを¥40Kで．バラ売りなら，①PC-1350＋CE-124を¥20K②CE-515P＋CE-516Lを¥25Kで．
〒229 相模原市相生2-13-26
飯田篤太郎

♣①PC-1500＋CE-157＋本＋ソフトを¥15K②CE-150を¥12K③CE-159を¥12Kで売る．それぞれ値引き可．返事が必要ならW〒で．
〒292 千葉県木更市江川3-27
古屋喜洋　18歳

♣PC-1255＋PC-1245を¥10K～15Kぐらいで．両機とも完動．送料こちら持ちで，早くついた人優先．バラ売り考えます．
〒353 埼玉県志木市柏町2-17-11
服部二郎

♣X1C（完動，保障書などあり）＋ディスプレイ＋ジョイスティック＋ソフト（30本程度）＋関連図書を¥75Kぐらいで買って下さい．まずはW〒で．
〒511-03 三重県員弁町北金井822
吉住真一　15歳

♣MZ-721＋その他を適価で高価優先，詳しくは〒で．
〒999-21 山形県東置賜郡高畠町糠野目862-5
神田武　18歳

♣MSX（サンヨーWAVY6，64KB）＋ソフト1本を¥10K～¥15Kで．送料当方負担．高い人優先．W〒で．
〒990 山形県山形市城西町3-19-18
長岡浩之　18歳

♣X1c＋ソフトを¥40K．専用ディスプレイを¥45Kで．（色は共にシルバー）セットでは¥80Kで．箱，マニュアル，付属品有り．送料はそちら持ち．まずはW〒で．
〒053 北海道苫小牧柏木町6-1-1
須藤祐　17歳

♣ぴゅう太＋ゲーム8本＋マニュアル＋テープレコーダ接続ケーブル＋ジョイコントローラ＋LCDゲーム2個を¥2K～3.5Kぐらいで．3.5K以上の場合は，当方送料負担．希望価格を書いてW〒で．
〒538 大阪府大阪市鶴見区今津3-1-21
龍神正人　14歳

♣PC-6001mk II＋PC-8001mk II＋GP250F＋マニュアル＋関連図書＋ソフト＋プリンタ用紙＋TVゲーム（インベーダーゲーム）すべて完動もの．上記を¥50K～53Kくらいで．（プラス，ディスプレイなら¥65Kくらい）くわしくはW〒で連絡を．他機種との交換可．機種名明記．
〒306-04 茨城県猿島郡境町塚崎818-2
斉藤誠二　16歳

♣PC-1246（新同）をできれば¥4Kで．まだかってから（61年5月3日）1ヶ月ぐらいしかたっていません．はしい方はW〒で．
〒321-35 栃木県芳賀郡茂木町1446
関進次　15歳

♣PC-1350＋マニュアル（箱等あり）＋ライブラリ＋CE-201M（8KRAMカード）を送料込みで20K以上で．
高い人優先．まずW〒で．
〒245 横浜市戸塚区和泉町7417-2
竹村徹　16歳

♣MZ-1200＋ゲーム・ボード＋マニュアル＋関連図書＋ゲーム数本，それにWICSやFROMなどをつけて，20K以上で（※穴が1つあいてます）
〒960 福島県福島市腰浜町21-17
佐久間史浩　14歳

♣FM-7（完動，備品，付属品一式）を¥25Kで．
〒569 大阪府高槻市野見町2-52-303
樺沢克己

♣MZ-700（カセットレコーダー付）をソフト2本付を¥5K～7Kで．
〒733 広島市西区観音本町2-8-27
湯川義信　24歳

♣PC-6001mk II＋データレコーダ＋PC-6006＋BASICコンパイラ＋ソフト＋ジョイスティック＋関連図書＋付属品とPC-8001＋付属品（モニターのケーブルがありません．）＋関連図書を適価でうります．くわしくは，W〒で．
〒955 新潟県三条市三柳144
神原太一

♣M-5＋付属品，BASIC-I，G　データレコーダ，P-エディタ，ショミレーションゲーム，ゲームカートリッジを3本，ゲームカセットを10本で¥6K以上で．（送料そちら持ち）又は，パーフェクト麻雀と交換可．
〒577 大阪府東大阪市衣摺2-16-2
中原達志　16歳

♣EPSON SP-80＋X1カートリッジ＋ESC/Pカードリッジ＋X1用ケーブル＋トラクタフィーダ（箱つき，説明書つき）はっきり言って美品です．これらを¥40Kで，高額優先！7月16日まで待ちます．〒でおねがいします．
〒189 東京都東村山市恩名町3-10-80
佐藤武　16歳

♣PC-6021（40桁サーマルプリンタ）＋PC-6094（ケーブル）を¥20K～25Kくらいで．（ただし箱なし，マニュアル付）高い人にはソフト付けます．
〒970 福島県いわき市好間町川中子字八方尾18
黒木久道　16歳

♣FM16π（本体＋アダプタ，50音配列）を¥80Kぐらいで．COPY-JACK（ハンドコピーマシン，完動）を¥30Kで．（上記の物，送料べつ）W〒待つ．
〒050 北海道登別市鷲別町6-42-10
加藤英修

♣①FM-7（完動，キズ有り）を¥23K②FM-Xを¥7K③MB-22450（7とXをつなぐもの）を¥5Kバラ売り可．送料貴方負担．②と③は気長にまちます．〒で連絡待ってます．
〒443-01 愛知県蒲郡市形原町下川原25-2
浅野和広　18歳

♣PC-9801＋漢ロム＋CMTインタフェース＋付属品一式＋TF-20（ケーブル付）＋ソフト10本を¥95Kで．W〒でお願いします．
〒174 東京都板橋区桜川2-15-17
金子栄治　29歳

♣①PC-1350＋CE-126P＋ロールをつけて20Kぐらいで！②PC-1500＋CE-150（プリンタ）＋8Kバイト＋ソフト15本つけて20Kで．もし¥60Kで買ってくれるならPC-1501（液晶割れてる）＋PIO15冊＋ファミコンソフト5本を付ける．いつまでも待ってます．とにかくW〒で．
〒520 滋賀県大津市横木1-12-9
中村哲　15歳

♣FM-NEW7（付属品全部）＋ソフトを¥25Kで．TVアダプタを¥5Kで，DATAレコーダを8Kで，出来れば早めに〒を希望します．
〒994 山形県天童市北久野本3-6-6
広谷和彦

♣MB27303（FM用3.5インチ2ドライブ）を20K以上で．また，3M3.5インチ2DDディスケット10枚を7K以上で．また，MB22459（FM用FM音源カード）を5K以上で．また，FM-X＋付属品（ケーブルなど）＋16KRAM＋ソフトを15K以上でおねがいします．まずはW〒で．
〒245 神奈川県横浜市戸塚区和泉町4534-25
槙岳治　14歳

♣PC-6042K（カラーモニタ）少々よごれあり，箱なし．高くかってくれた人に，PC-6001mk II＋ソフト5本つけます．W〒で．
〒975 福島県原町市上町2-11
木幡明久

♣MSX（16K）＋ROMゲーム3＋本＋ジョイスティック＋箱とマニュアルを¥25K②PC-1350＋RAM 16K＋箱とマニュアルを¥23K③PB-110＋RAMパック＋本＋箱とマニュアルを¥5Kで．まずはW〒で．
〒274 千葉県船橋市習志野台6-7-4-404
吉原正昭

♣PiO'84年4，8～12月号，'85年1～5，7～12月号（ソノシート付）（多少キズ，書き込みあり）を1冊¥0.4Kで，（送料そちら持ち）多く買ってくれる人優先．W〒で！
〒232 神奈川県横浜市南区六ツ川2-25-4
ピーエスコンクリート社宅403
工藤康生　13歳

♣PC-1350＋CE-124（カセットインターフェース）（今年5月購入新同）を¥20K前後にて．又はMZ-80B，2000と交換していただけるとうれしいのですが．まずはW〒にて．
〒761-01 高松市新田町小山甲868屋島寮北300
井野誠　18歳

♣PC-1251（完動，美品）＋説明書＋箱を¥8K～10Kで．送料こちらもち．W〒で．
〒010 秋田県秋田市八橋本町3-9-15
笹村晋平　15歳

♣PB-700＋拡張RAM（4K）＋カセットインターフェース（FA-4）＋本を¥20Kで．まずはW〒で．
〒814-01 福岡県福岡市城南区片江3-1-8
門田剛　16歳

♣PiO'84年5月号～85年4月号と85年7月号～12月号を（切り抜きなし，ソノシート85年1月号～4月号なし）全部買ってくださる方は¥7Kで．送料込バラ売り不可．
〒321-41 栃木県芳賀郡益子町七井1162-2
関根理夫　23歳

♣ファミリーコンピュータ（キズあり）丸ボタン＋ファミリーベーシックV1＋ファミリーベーシックV3＋専用データレコーダ＋ソフト8本＋ジョイボール＋おまけ．希望価格を書いてW〒で．できれば¥27K以上を望む．高い人優先．送料こちら持ち．
〒185 東京都国分寺市泉町3-5-9-204
杉山　剛

♣①PC-8001mk II＋白黒CRT＋カラーテレビアダプター＋プリンター＋用紙＋マニュアル＋箱＋ソフト40本以上を¥80K以上で．②PB-400（4.3KB）＋カセットインターフェース＋両方のソフトケース＋マニュアル＋保証書＋ソフトで¥15K以上．高く買ってくれる人優先．連絡まっています．
〒589 大阪府狭山町西山237-1
小川倫史

♣NEC PC-DR312（データレコーダ）を¥4K前後で．②ぴゅう太Jr＋カセット（3本）を¥4K前後で．希望価格を買いて〒かW〒で．
〒520-24 滋賀県野洲郡中主町乙窪112
北川徹　16歳

♣PC-1501（説明書，箱，ソフトケース，ソフトウェアライブラリー2冊）を激安なんと¥12K．完動，無キズ，送料そちらもち．W〒で．
〒236 神奈川県横浜市金沢区大道2-8-20
長島勝吾　17歳

◆求む

◆PC-1350かPC-1501を¥20Kくらいで．できればカセットインターフェイスも¥4Kで．
〒899-43 鹿児島県国分市1-14-50-1-1226
中川原光則　18歳

◆コモドール社VIC-1001用RS232C．（その他何でも買います）．内容，価格はW〒相談の上．
〒259-13 神奈川県秦野市渋沢974
杉木義弘　25歳

◆FP-12または，FP-12Sを¥6Kぐらいで．当方のFA-3+OR-1Ⓔとの交換も可．まずは，W〒で．
〒882-11 宮崎県西臼杵郡高千穂町三田井菊町1076-8
大休一行　15歳

◆FM-NEW7でつかえるFDD（5又は3.5）純正I/Fカード＋システムディスクを¥45K～30Kで安い人優先．送料できればそちら持ちで．
〒822 福岡県直方市感田室木2821-1
大井利行　16歳

◆PC-1245を¥4Kで（キズなし，マニュアルBASIC入門，箱，美品）なるべく新品に近い状態で．
〒689-14 鳥取県八頭郡智頭町大字智頭319
枝光康明

◆①PC-1255の外部ROMののっている基板を¥0.5K～1Kで．②こわれたポケコンを¥0.5K以下で（機種なんでも可）③②を無料の場合，送料こっち持ち．W〒で．
〒949-03 新潟県西●城郡青海町八久保804-1
小竹克英　14歳

◆CE-125かCE-126Pを安く売って下さい．
〒590-01 堺市若松台3-23-9
中川大祐　18歳

◆PC-1350＋付属品を¥17K，ポケコンマシン語BOOK＋αをつけてくれる方は¥20Kで買います．②PC-1350用8KRAM（CE-201M）を¥8K③①＋②を¥30Kで．送料そちら持ち．〒orW〒で連絡して下さい．
〒981 富山県富山市吉志町3-70
武田奨　14歳

◆ファミコン＋付属品＋ソフト（完動）を¥7K～10Kで求む．またMSX（32KB以上，完動）＋ソフトを¥15Kぐらいで求む．またMSX，MSX2も完動ならキズ，ヨゴレ，機種は問いません．送料当方負担．至急〒かW〒で．（必ず返事をする．）安い方優先．
〒239 神奈川県横須賀市ハイランド4-7-2
中嶋武志

◆ファミリーコンピュータを¥9Kで．返事は封筒で．完動品に限る．
〒029-23 岩手県気仙郡住田町世田米字水沢74
多田祐二　16歳

◆MZ-IU03やIU08（拡張ユニット）を¥10K以下で．またQDドライブMZ-1F11とインターフェースMZ-1E14を¥¥15K以下で．RS232CインターフェイスMZ-8BI01かMZ-1E24かMZ-1E29を¥5K以下で．完動品．安い物優先．W〒で．送料こちらもち．
〒020 岩手県盛岡市天神町3-15
伊藤裕司　18歳

◆ファミリーコンピュータ用ディスクシステム，できればソフトもつけて¥10前後で．まずはW〒で．気長に待ちます．
〒040 北海道函館市本町31-24
杉本悟

◆①PC-1350を¥12K位で②PC-1255を¥9K位で③PC-1251を¥6K位で①は＋CE-202M＋¥6K②，③は＋CE-125＋¥5K位します．番号順に優先します．希望価

PiOBAZZAR

格を書いて〒で.
〒721 広島県福山市引野町2247-1
吉村啓治郎 16歳
◆PC-8201(できればACアダプターも)を¥50K以下で. 完動なら説明書があればキズ可. まずはW〒で.(送料こちらがもちます.)
〒779-11 徳島県那賀郡羽ノ浦町古毛15-2
竹治秀敏
◆SHARP CE-125/Sの完動品を送料込み¥10K以下で. 多少の傷, 汚れは気にしません. 取説は付けて下さい. 一応安い人優先ですが, 傷無しなどの美品やソフトを付けて頂ければ値上げも可. まずは希望価格と状況を書いてW〒で.
〒170 東京都豊島区池袋本町4-46-3-204
茂木貴司 15歳
◆MZ-1500＋付属品又は, FM-7＋付属品を各々¥30K以下で.
〒572 大阪府寝屋川市明徳2-6, 9-304
永吉直樹 14歳
◆MZ-700用PCGを¥10K, MZ-700用JOYSTICKを¥3K. 多少のよごれ可. 〒かW〒で安い人まってます. よろしくおねがいします.
〒098-17 北海道紋別郡雄武町日の出
千寺丸聡 15歳
◆SEGA BASIC LEVEL III Bカートリッジとデータレコーダ'RS-1000(どちらか1つでもいい)を安価にて. 安い人優先. キズの有無は問いません.(ただし, 完動)返事のほしい人はW〒, それ以外は買う人のみお返事します.
〒377-03 群馬県吾妻郡東村奥田457-1
佐藤邦彦 16歳
◆PiO'85年5月号と6月号を1冊¥0.8Kぐらいで! 送料そちらもち. ソノシートは, なくてもいい. まずはW〒で.
〒605 京都市東山区本町8-73
井藤友正 13歳
◆PiO'86, 1月号とPiO'86, 3月号各0.5Kで!
〒350-02 埼玉県入間郡鶴ヶ島町8-4-301
横尾直哉 15歳
◆PiO創刊号～'86年4月号を一冊¥0.5K以下で. 多少ぬけていてもいい(ソノシートだけでもいい). まずはW〒で.
〒041-15 北海道茅部郡南茅部町字安浦91
蛯谷貴裕 13歳
◆PC-1350用RAMCARD(8Kまたは16K)どちらも定価の半額ぐらいで! 希望価格を書いて〒で.
〒793 愛媛県西条市喜多川368-4
高橋則之 17歳
◆FX-780P, 又は関数計算機能が付いているポケコンを適価で. 原価の半額以下を基準とします. 送料はそちら持ち. W〒でお願いします.
〒411 静岡県駿東郡長泉町下長窪153番地沼津高専学寮
佐原栄一 15歳
◆PiO1986年3月号を0.5Kで. 傷, 切りぬきあってもいいです. 〒で.
〒089-06 北海道中川郡幕別町新川58
坂本芳邦
◆PiO 1号, 2号, 3号を各0.6Kで. 切り抜き可(少し). まとめてなら¥2Kで. W〒で. 送料そちらもち.
〒736 広島県安芸郡海田町月美町10-47-506
中松義明 18歳
◆PC-1350を15K以下で. 安い人優先. できるだけ新しい物.
〒514 三重県津市海岸町14-1
川北学 14歳
◆CE-150にPC-1500のマシン語の本(できれば)をつけて¥10K下で. 完動なら多少のきず可. 希望の価格を書いて, W〒で. 送料こちらもち.
〒190 東京都立川市錦町215-21
三沢浩昭
◆CE-125を¥12Kで.(多少のキズもよごれも完動なら可)説明書つきを, まずW〒で.
〒203 東京都東久留米市大門町2-4-4-101
吉井靖典

◆MZ-80K/c専用グラフィックプリンタ, 精工舎のGP-80D(直結タイプ)を¥20K程度で. 送料はこちらもち. 完動品であれば多少のキズ等は可. 詳しくは〒で.
〒466 名古屋市昭和区山花町41早川荘
藤村篤志 21歳
◆PC-6001用エディタ・アセンブラを¥2K～5Kで. PC-6001用ならばなんでも可(マニュアルはなるべく付けて.)まずはTELで. なるべく早くお願いします.
〒520-32 滋賀県甲賀郡甲西町北山台4-8-7
田中武志
◆①アタリ社仕様ジョイスティックZトリガータイプを¥1K～¥2Kで. 特にゼビウスのXE-1orXE-1bを求む. ②PB-700＋カセット・プリンタインターフェイスFA-4を¥20Kで. W〒で連絡を! ③カラーイメージボード(X1turbo用)を¥20Kぐらいで買う. W〒で連絡を!
〒464 名古屋市昭和区天白町八事裏山第2向陽荘
小山徳章
◆SHARP CE-125Sを¥5K～8Kで. 完動, マニュアル付きならキズ可. 送料こちら持ち. まず〒で.
〒470-24 愛知県知多郡美浜町布土大池173
水野圭 15歳
◆PC-6001用のBASICコンパイラ(ROM)を¥3K～4Kで, 安い人優先. まずはW〒で.
〒467 名古屋市瑞穂区高田町3-23
戸賀慶 12歳
◆ファミリーコンピュータ＋ディスクシステム＋ソフトを¥20K程度で. ファミコンとソフトだけでも良いです. その時は, ¥10K程度で!! よろしくお願いします.
〒213 川崎市高津区野川3447
山田裕一
◆FM-7用ディスク(2ドライブ)＋インターフェース＋ケーブル＋システムディスクを¥20K～30Kで. 売ってくれた方には, 超美品のファミリーコンピュータ＋カセット5本を進呈. ファミコンがいるかどうかとディスクの名前と希望価格を書いて, まずはW〒で.
〒354 埼玉県富士見市山室2-11-6
石田義則 14歳
◆PiO創刊号～'85年12月号のうち, JR-100, JR-200のマシン語プログラムの載っているもの. 希望価格と何月号かをご連絡ください.
〒996 山形県新庄市松本55-4-204
鈴木信幸 37歳

♥交換

♥当方…SC-3000＋カートリッジ6本＋LEVEL II＋カードキャッチ＋マイカード3枚＋α.
貴方…①MSX＋ソフト5本以上②その他のパソコン. ③その他のポケコン. 〒で.
〒443-01 愛知県蒲郡市西浦北馬相31
山口康達 15歳
♥当方…PC-1251(マニュアルあり, 箱なし, 完動)＋テープ(ポケコンパイラetc.).
貴方…CZ-8EP(X1用拡張I/Oポート).(完動品に限る, キズ, ヨゴレ可). 返事がほしい人はW〒で. いらないという人は〒にTELを明記して! 気長に待つ!
〒411 静岡県三島市梅名154
溝田吏郎 16歳
♥当方…キャノンX01＋PB100＋OR1(増設RAM)＋関連図書
貴方…①PC-1350/51＋カセットインターフェイス. もし増設RKMをつけてくれたらSHARPのウォークマン(未使用)をつける. ②¥18K以上で売る.
〒332 埼玉県川口市朝日6-14-15
山際千尋 16歳
♥当方…FM-7＋カラーモニター＋データレコーダー＋ソフト(15本以上)＋マニュアル＋モニターケーブル.
貴方…PC-6001SR＋TV151＋データレコーダ＋ソフト＋マニュアル＋モニターケーブル. W〒で.
〒979-11 福島県双葉郡富岡町大字仏浜字釜田210
渡辺剛弘 15歳
♥当方…FM-7, NEW7に使える熱転写漢字プリンタ(MB27413)＋プリンタケーブル＋アダプタ＋プリンタ用紙.
貴方…FM-NEW7に使える, 5インチ, 2Dフロッピーディスクドライブ＋インターフェースカード. または, ¥40Kで売る. 〒で.
〒329-05 栃木県下都賀郡石橋町下古山369-1
茂垣達也
♥当方…MZ-1500＋RAMファイル＋ディスプレイ台＋QD＋ソフト＋関連図書.
貴方…①MSX, H2など64Kでデータレコーダ付き. ②MSX2機種問わず.(¥10Kプラスします). ③FM-NEW7/7＋データレコーダ. 送料こちら持ち. まずは手紙で.
〒茨城県日立市城南町1-7-15
関山紀幸 16歳
♥当方…MZ-1500＋ソフト2本＋付属品.
貴方…どんな機種でもOK. W〒でおねがい.
〒414 静岡県伊東市宇佐美1490-6
木村昇
♥当方…PC-6001＋PB-300＋関連図書.(PB-300は箱と説明書なし).
貴方…PC-1251＋CE-124. W〒で.
〒758 山口県萩市大字椿東6241-10
藤本英司 16歳
♥当方…ファミリーコンピュータソフト3本.
貴方…PC-60m43まずはW〒で!!
〒355 埼玉県東松山市大谷3519-6
海老沢晃 18歳
♥当方…PC-1350(&FFF＝206)＋マニュアル＋PC-1501(液晶部が, すこしわれているけど, 完動)＋マニュアル＋ポケコンマシン語入門＋ソフトウェア・ライブラリ8＋関連図書＋ゲーム・ウオッチ.
貴方…①ファミリーコンピュータ＋カートリッジ(できたら, ディスク・システムも). ②MZ-700シリーズかMZ-1500. まずは, W〒にて.
〒586 大阪府河内長野市加賀田1819-68
北田尚彦 16歳
♥当方…FM-7＋音源カード＋LFD-550 II FM(2ドライブ)＋漢ROM＋ソフト多数
貴方…①PC-8801mk II FR/SR(MODEL20以上)＋(ソフト)②X1F20＋レコーダーor増設ドライブ＋(ソフト)X1の場合, データレコーダ(DR-312)をつけます. W〒で.(付属品完備).
〒132 東京都江戸川区中央2-33-18
水戸匡茂 16歳
♥当方…ファミリーコンピュータ＋ファミリーベーシック＋JOYボール＋カセット7本.
貴方…①PC-1350＋CE124＋¥5K②PC-1350＋CE124＋ノーランディアの謎(VHS). ③¥20K～15Kで売る. W〒で.
〒519-36 三重県尾鷲市中井町6-34
加島二三男 14歳
♥当方…PC-1245(裏に少し傷あり, 完動)＋説明書など
貴方…①PB-300②PB-100＋OR-1など③¥8Kで. 〒待つ.
〒387 長野県更埴上山1501
竹花佳将 14歳
♥当方…CE-515P(プロッタプリンタ)＋CE-515M(漢字ROM)＋CE-515L(PC-1350用ケーブル)＋活用BOOK.
貴方…①CE-202M＋¥15K. ②CE-201M＋15K. ③PC-1501＋CE-150. 又は¥30Kで売ります. その他でも考えます. 〒を待つ.
〒509-02 岐阜県可児市菅刈1418-1
川瀬博行 17歳
♥当方…M-5＋BASIC-I,G＋本＋JOYPAD＋ゲームカートリッジ×3＋付属品一式(箱有, 美品)
貴方…①CE-126P＋5K. ②1350用RAMCARD＋¥5K. ③データレコーダ＋¥10K(機種名書いて). ④何か面白いもの. ⑤17K以上で売る. 〒, 待ってます.
〒352 埼玉県新座市栗原6-1-36
桜井誠 16歳
♥当方…FX-780P(操作マニュアル有, 完動品, アセンブリ言語入門書, 箱, 保証書有). 新品同様, '86年5月購入. 美品.
貴方…①PC-1251. ②PC-1255. ①, ②どちらでもかまいません. 条件は, マニュアル, 箱付, 無改造, 完動品. 少々の傷かまいません. W〒で待ちます.
〒473 愛知県豊田市若林西町茶屋間20-33
杉浦公彦
♥当方…PV-7(箱, マニュアル有)＋ステレオカセットプレイヤー＋MSXソフト＋関連誌＋¥2K～4K(すべて完動, 傷少々).
貴方…MZ-721＋HuBASIC(あれば). 又はMZ-80シリーズ(1200も可). 48K優先②CE-125又はデータレコーダー＋CE126P. ③MZシリーズ10Kで. W〒で.
〒250-04 神奈川県箱根町小涌谷442
稲野辺弘
♥当方…FX-780P＋FA-5(完動, マニュアル箱付).
貴方…①PB-410＋FA-3(できればRC-4付)②PB-110＋FA-3＋OR-1Ⓔ＋¥0～4K③PC-1245/51/55＋カセットインターフェイス④¥13Kぐらいで売る(値引可). 機種名, 希望額明記の上W〒で.
〒754 山口県吉敷郡小郡町新町東上
藤井秀充 14歳
♥当方…日立レベル3mK5＋ゲームソフト.
貴方…FM-7用の5インチディスク(2ドライブ). W〒でおねがいします.
〒862 熊本県熊本市出水7-751-5
池邊正明
♥当方…ベーシックマスターJr＋RFコンバーター＋PB-100＋図書・ソフト.
貴方…①MSX(32K). ②PC-1501. ③PC-1440. ④その他のパソコン. ⑤¥16Kで売る.
〒500 岐阜県岐阜市加納内西丸町1-62(B41)
新海敏之 15歳

■ご注意

1)金品の送付時には必ず書留にして, 証拠が残るようにしてください.
2)メーカー製ソフトおよび自作ソフトの売買はお断りいたします.

(編集部)

■PiOバザール投稿要領

官製ハガキに右のシールを貼り, ①売る, 求む, 交換の区分②品名③〒住所④氏名⑤年齢をハッキリと横書きで記入してください.

★都道府県名を必ずお書き添えください.

［編集後記］

■夏・夏・夏・夏．夏なんだよねー，夏．でも近頃の夏ってちっとも夏らしくないんだよねー．とゆーのも，ボクが子供の頃の夏って，冷房の利いている所なんてほとんどなくて，とーぜん家にクーラーなんかなくて，ひたすら暑かったんだよな．でも縁側の戸を開けて，すだれ越しに庭を見ながら，うちわであおいでいたりなんかすると本当に夏してるって感じだった．

今は電車の中から全々暑いっていう思いがない．涼しいっていうのはうれしいけれど，何かさびしい気もする．ま，これからはエアコンのない生活ももうできない（したくない）のは確かだからなぁ．

ところで，今月のゲームをみなさん楽しんでくれました？　PC-8800シリーズ用のCRUXは長すぎてソノシートに入らなかったので，カセットでサービスすることになりました（いつになるかはまだ未定）．詳しくは来月号で発表しますのでお楽しみに．また，別冊で，ポケコン・ゲームの大特集（みなさんが投稿してくださったゲームで，ページが足りなくて本誌で紹介できなかったもの）の本も進行中ですので，これも楽しみに待っててくださいね．

さあ，ぐわんばってこの夏を乗りきろう！　(T²)

■今PC-9801UV2を買うか，パーソナル・ワープロを買うかで悩んでいます．98を買えばゲームやビデオや本のデータ・ベースを作れるが，喫茶店で個人誌を作るわけにはいかない．パーソナル・ワープロならその反対…しかし，そろそろ"Jマガジン"を完成させないと…．でも結局ガスガンを買ったりしてね．

（趣味の同人誌作りに燃えている夏太り（？）のJ）

■マイクロコンピュータショウ'86を見てきました．ひところより少なくなったとはいえ，各社がいろいろな新製品を出品していました．私がマイコンを始めたころに比べると技術の進歩には驚かされます．双曲線のような軌跡を残して発展するマイコン界，5年，10年先が楽しみです．　(Ti)

■先日，ようやく山下達郎のニューアルバム"POKET MUSIC"が届きました．なにげなく歌詩カードを見ていると…おや，見慣れた機種名が！なんとシンセの制御をPC-98，88でやってたんですネエ．そういえば鈴木英人やアンディ・ウォーホールなんかもイラストにコンピュータを使っているようですし，どうやらパソコンの浸透も各メディアにおよんできたようですね．

閑話休題，今月号のCRUXはいかがでしたでしょうか？読者の方のオリジナル・プログラムを編集部で少々味付けしてみたのですよ．これでゲームに対するイマジネーションが少しでも広がってくれれば幸いです．

実はCRUXには膨大なウラ設定が…今回，紙面の関係で掲載できませんでしたけどロボットだけで20種，武器や迷路までいれればどうなることやら．うーん，もったいない．いつか載せたいなあ．それとCRUXのゲーム・レポートも待っています．実は編集部でクリアできた人間は1人もいないのです．あーなさけない．　(K₃)

■今月は悪いことが1回，いいことが1回ありました．

悪いことと言うのは，通帳の印鑑を紛失してしまったこと…ギャ～!?

おかげで昼食はオニギリ2つだけ，夕食はラーメンかカレーライス，1日2食の粗食に耐えなければならなかったという…．

おかげで体重が恐怖の30kg台に突入！（ちなみにタバコの消費量は1日3箱に増えてしまった…）

いいことというのは，昨日（日曜日）にS1を可愛がっていたのですが，資料が必要になってダンボール箱をアセクっていたら問題の印鑑がひょっこり顔をのぞかせて「見つかっちゃった～」と…かわいくない（銀行がお休みでおろせないっ）！

さぁ！今日は食べるぞ～っ!!

（エネルギー消費量がC-MOSなみのYC）

■PiO'86年6月号に読者の表情がつかめない！と訴えたら，読者の中のひとりがお便りを送ってくれました．何かを求めた訳でもないのですが，このように答えてくれる人がいると，ほっとします．どうもありがとう．　(S.T)

■新人のデザイナーです．よろしく!!今月号はカラーページを担当しましたが，デザイン・レイアウトのことで何かご意見があればおハガキください．

ところで，先日の日曜日天気がいいので日光浴をしようと駒沢公園で横になっていたのですが，私のサンオイルはなんと"甘い"ローション・タイプだったのでアリが寄ってきてひどい目にあいました．みなさんも公園などで日光浴をするときは純粋なオイル・タイプを推薦します．なお1日でまっ黒になりたい方はニベアクリームを薦めます（アトリックスではダメだよ！）．　(MASATO)

原稿募集

PiOはパソコン，ポケコン仲間みんなの広場です．以下の各原稿を募集しますので，ぜひあなたも参加してください．

❶オリジナル・プログラム

ゲーム・ホビー，ゲーム開発用プログラムなどオリジナリティのあるプログラムを募集します．プログラムはカセット，ディスケットに入れて送ってください．原稿は400字詰の横書きの原稿用紙5枚程度にまとめ，図，表，フローチャートもできるだけ書いてください．

❷PiO探偵団

ROM内ルーチン，サブCPUの使い方など．

❸PiOパーツ

ゲーム・ストーリー，キャラクタ，サウンド＆ミュージック，サブルーチンなど．

❹PiO BOX

小さくて便利なプログラム，パソコンに関する面白い話，ちょっとした解析記事など．

❺その他

マイコン人生・相談室への質問，PiOPiO，PiOバザール，PiOなイラストなど．

▶投稿の際には以下のことを必ず書いてください．

(イ)氏名（ペンネームの場合でも一応ご記入願います）
(ロ)連絡先（勤務先または自宅）の住所，電話番号
(ハ)現在所有しているマイコンかあればその名称
(ニ)参考文献
(ホ)年齢，学年または職業

▶❶～❹の原稿を採用の場合には当社規定の稿料をお支払いいたします．またカセット・サービス採用の場合には，当社規定の著作権使用料をお支払いいたします．

▶他誌との2重投稿はご遠慮ください．

▶投稿されたものは原則としてお返しできません．ご了承ください．

▶Tele Starに参加している方はIDコードも明記してください．

■投稿先

〒151　東京都渋谷区代々木1-37-1
せんらくビル5F　工学社内
PiO編集部　×××係

◘定期購読について

予約申し込みは1年間を原則とします．
1年5,000円（送料含）

■送付先

〒151　東京都渋谷区代々木1-37-1　ぜんらくビル5F
株式会社 工学社

■送付方法

①郵便振替《東京5-22510》
裏の通信欄に，必ずPiO何月号からご希望か明記してください．

②現金書留
③定額小為替
｝PiO何月号からご希望か明記したものを同封してください．

※必ず①～③の方法でご送金ください．
(1,000円以上の切手代用はご遠慮願います)

PiO　1986年8月号　第3巻第8号　（通巻第29号）　昭和61年8月1日発行　（毎月1回1日発行）

発行人　星　正明
編集人　森　昭助
編　集　PiO編集部
発行所　株式会社　工学社
〒151 東京都渋谷区代々木1-37-1　ぜんらくビル5F
振替口座　東京5－22510　TELEX J25959

〔営業〕☎(03)375-5784㈹
〔広告〕☎(03)370-3301㈹
〔編集〕☎(03)320-1218㈹

印刷：凸版印刷(株)
定価 480円

昭和61年8月1日発行PiO1986年7月号(毎月1回1日発行)第3巻第8号(通巻29号) 昭和61年2月12日国鉄首都特別扱承認雑誌第8796号
昭和61年5月20日国鉄首都附録材質承認第821号

PASOKON DJ SONOSHEET

SIDE A

S1 ボンボン[前半]

SIDE B

S1 ボンボン[後半]

PC-8000シリーズ ポーカーボール

SIDE C

X1シリーズ ビッグ・イビル

FM7シリーズ ダーク・スター

SIDE D

PC-6000シリーズ レインズ

PIO NO.8

DJ by Roxana

TeleStar誌上ショッピング

お申し込みはお電話で ☎ 東京(03) 375-3800(代)

受付時間：午前10時〜午後6時

〔TeleStar Mail Box『TS2』は24時間受け付け！〕

J-DMA 社団法人日本通信販売協会会員

●お申し込み

G5頁のTeleStar誌上ショッピング注文書を郵送ください。また，お電話でも受け付けます（テレスター会員の方はE-Mailをご利用ください）。

●商品のお届け

お申し込み後（封書の場合は到着後，振込みの場合は入金確認後）2週間前後でお届けします。

●送料

日本全国無料

●お取り替え・ご返品

お届け商品がご希望に添わない場合，または配送途中に破損した場合，お取り替えいたします。商品到着後7日以内にご連絡ください(一旦使用後のお取り替えはご容赦ください)。

●お支払い方法

★郵便振替（通信欄にご希望の商品番号と商品名と金額を，また住所の下に電話番号をご記入ください）

振込料は当社負担ですので加入者負担用紙をお使いください。

口座番号　東京0-165023

★銀行振込み（振込料は当社負担です）

先に当社指定口座に「電信」でお振込みください。同時に注文書をご郵送ください。

1 第一勧業銀行　新宿西口支店　普通口座 1062921
2 北海道相互銀行　東京支店　普通口座 161880
3 協和銀行　新宿西口支店　普通口座 192425
4 三井銀行　代々木支店　普通口座 5075687
5 三菱銀行　新宿西口支店　普通口座 5920941

（口座名義人）振り込み先：㈱テレスター

★現金書留

注文書と一緒に代金をお送りください。

★分割払い（カードのいらないクレジット）

お電話でお申し込みください。または，注文書の分割払い何回という欄に回数を記入して，お送りください。クレジット申し込み用紙を郵送いたします。

スキップ払い(3ヶ月後一括払いまたは分割払い)もご利用ください。

3分割で承ります。

テレスター会員はMail Box『TS2』をご利用ください。

★お手持のカードがご利用できます★

JACCS　Nippon Shinpan　DC　dsp 大信販　million card MC　LIFE　VISA　オリエントファイナンス　UC　AMERICAN EXPRESS　JCB　協同カード

注文時に｛①クレジットカード名 ②会員番号 ③カード名義人 ④カードの有効期限｝をお知らせください

カードご利用方法	JCB	UC	VISA	DC	オリエントファイナンス	日本信販	ジャックス	アメックス	大信販	ミリオンカード	協同カード	ライフ
電話	●	●	●	●			●	●		●	●	●
郵送	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
1回払い	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
分割払い					●	●	●		●			●

CDプレーヤー

（6回払いまでは分割手数料はゼロ，10回以上ご希望の方はお電話か，E-Mailでお問い合わせください。）

商品番号／商品名	仕様	分割払いの支払い例
No. CDA03 日本マランツCD-84	独創的テクノロジーとオーディオ感覚が結晶したCDテクノロジーの頂点。 定価159,800円	月々7,200円×10回 頭金 7,800円 50%OFF TeleStar価格79,800円
No. CDA02 日本マランツCD-25F	CDドライブ・メカに新素材〝高比重グラスウール・プラスチック〟を採用，さらにレプリカ・テクノロジーによる非球面シングル・レンズ，MC型フォーカシング・メカを採用，〝完全フローティング構造〟で無振動・無共振を実現。 定価44,800円	月々5,800円×6回 頭金 3,200円 TeleStar価格38,000円
No. CDA01 日本マランツCD-34F	フイリップスとともにCDを開発したマランツの最新鋭機。高音質「Zフィルター」を搭載。最大99曲までダイレクト・アクセス等，機能も充実。 定価59,800円	月々7,500円×6回 頭金 4,800円 TeleStar価格49,800円
No. CDB01 DENON DCD-1000	スーパーリニアコンバータとダブル・サンプリングホールドを採用，ダイレクト選曲，インデックス指定可能，シンプル選曲の先進のCDプレーヤー。 定価55,000円	月々7,500円×6回 頭金 4,800円 TeleStar価格49,800円
No. CDB02 DENON DCD-1100	テンキー付ワイヤレス・リモコンを装備し，ワンタッチ選曲可能，DCアンプ，独立3電源を採用。 定価66,000円	月々7,500円×6回 頭金 4,800円 25%OFF TeleStar価格49,800円
No. CDB03 DENON DCD-1500	スーパーリニア・コンバータを2個搭載し，左右の音のズレを解消，大信号もクリアに再生，左右独立デジタル・フィルターを採用，あらゆる機能を持つCDプレーヤー。 定価99,000円	月々13,500円×6回 頭金 8,800円 TeleStar価格89,800円
No. CDC01 AKAI CD-A30B	36曲のランダム・プログラム，多彩なサーチ&プレイ機能など，気ままな操作が楽しめるCDプレーヤー。音楽そのものを追求したCDプレーヤー。 定価49,800円	月々6,000円×6回 頭金 3,800円 TeleStar価格39,800円

商品番号／商品名	仕様	分割払いの支払い例
No. CDC02 AKAI CD-A70B	防振設計を基に，高性能デジタル・フィルター搭載のCDプレーヤー．ワイヤレス・リモコン標準装備．　定価79,800円	月々 11,000円×6回 頭金 8,800円 TeleStar価格74,800円
No. CDD01 AIWA DX-77	ワンタッチシンクロレコーディング，ダイレクトファンクション，16曲ランダム・プログラム機構等，機能性・スタイルを中心にした高性能CDプレーヤー．　定価64,800円	月々 7,500円×6回 頭金 4,800円 TeleStar価格49,800円
No. CDD02 AIWA DX-55	ワンタッチシンクロレコーディング，ダイレクトファンクション等，コストパフォーマンスに徹したCDプレーヤー．　定価49,800円	月々 6,000円×6回 頭金 3,800円 TeleStar価格39,800円
No. CDE01 Lo-D DAD451	ワイヤレスリモコン付，シスコンサイズCDプレーヤー．　定価54,800円	月々 7,500円×6回 頭金 4,800円 TeleStar価格49,800円
No. CDE02 Lo-D DAD5500	15曲ランダムメモリ選曲付ミニコンサイズCDプレーヤー．　定価49,800円	月々 6,500円×6回 頭金 5,800円 TeleStar価格44,800円
No. CDF01 パイオニア PD-M6	音楽ファン待望の逸品．CD6枚をマガジンにセットして，自由なプログラミングで連続選曲・連続演奏．マガジン式CDプレーヤー(ワイヤレスリモコン・6枚演奏用マガジン・1枚演奏用マガジン付属)．　定価89,800円	月々 12,500円×6回 頭金 9,800円 TeleStar価格84,800円
No. CDF02 パイオニア PD-7010	CDの便利機能を満載して，狙いどおりのテープ編集ができる．ワイヤレスリモコン付属で，面倒な操作も楽にこなせる．　定価89,800円	月々 10,500円×6回 頭金 6,800円 TeleStar価格69,800円
No. CDG01 日本ビクター XL-V400	ビクターの無共振・無振動思想と，業務用デジタル録音システムからのあついノウハウを傾注．外乱振動やスピーカーからの音圧に断然強いISメカニズム．ディスクのキズ・ヨゴレの不要信号を打ち消し，安定なトレースを保つニューYサーボ・システム採用．　定価86,000円	月々 11,000円×6回 頭金 7,000円 TeleStar価格73,000円
No. CDG02 日本ビクター XL-V200	本機のテーマは音質第一主義．充実したコスト・パフォーマンスCD．ISメカやニューYサーボ，デジタル・フィルター等でハイグレードな音質を追求．　定価58,000円	月々 7,500円×6回 頭金 4,000円 TeleStar価格49,000円
No. CDG03 日本ビクター XL-V77	機能豊富な高C/Pミニコン・サイズ．基本設計は上級機と同様．CREATION CD77(組み合わせTeleStar特価245,000円)とセットでどうぞ．　定価54,800円	月々 7,000円×6回 頭金 4,000円 TeleStar価格46,000円
No. CDH01 シャープ DX-1000	一発選曲，飛び越し選曲，オートスタートなど多彩な機能でCDサウンドが楽しめる．ここまで身近になった最先端の音．　定価49,800円	月々 6,000円×6回 頭金 3,800円 TeleStar価格39,800円
No. CDH02 シャープ DX-2000	ランダムプログラム選曲(最大9曲メモリー)，繰り返し演奏などがダイレクトにラクラク手元操作できる．リモコンが楽しいコンポサイズの新鋭機です．　定価59,800円	月々 7,500円×6回 頭金 4,800円 TeleStar価格49,800円

パソコン関係

商品番号／商品名	仕様	価格
No. 5401 通信パソコンS1モデル15	通信ソフトがROMに入っている．パワーオンですぐ使えるマシン，漢字ROMも内蔵．　定価148,000円 旧タイプ30,000円で下取りします．	現金特価 128,000円
No. 5402 通信パソコンS1モデル45	モデル15の機能の上にフロッピーディスク2台内蔵，通信ワープロS-WORD(COM)と組み合わせれば，漢字まじりの文章も楽に送信できる．　定価298,000円 旧タイプ30,000円で下取りします．	現金特価 228,000円 分割払いでもお取扱いいたします．
No. 1401 カラーディスプレイC12-2122	最新型12インチ・カラーディスプレイ　定価89,800円 旧タイプ15,000円で下取りします．	現金特価 77,900円 分割払いでもお取扱いいたします．
No. 1402 プリンタMPP-1042 No. 1403 プリンタMPP-1054	普及タイプの1042と高級漢字プリンタ1054．1042でも漢字は使えます． MPP-1042 定価 99,800円 MPP-1054 定価248,000円 旧タイプ15,000円で下取りします．	現金特価 MPP-1042 84,900円 MPP-1054 188,600円 分割払いでもお取扱いいたします．
No. 1404 モデムカードMPC-MD01	日立純正，本体内に収まるのでスマートです．(5月発売，予約受付中)．300ボー全2重　定価25,000円	現金特価 20,000円 分割払いでもお取扱いいたします．
No. 6401 通信ワープロ S-WORD(COM)	受信はいいとして，送信に読み易い漢字まじりの文を作ろうとすると意外と大変です．S1モデル45と，このソフトがあれば解決！(拡張RAMカードが必要です)　定価30,000円	現金特価 21,000円 分割払いでもお取扱いいたします．
No. 1407 拡張RAMカード64KB	通信ワープロS-WORD(COM)用　定価26,000円	現金特価 18,200円
No. 1405 68008カード(MPC-68008) No. 1406 CP/M-68K(MA-CPM68KA)	高級ワークステーション，マッキントッシュ，アタリST，アミガなど，続々採用されながら，なぜか我々日本のホビーストには使えなかった68000，この際S1は68000マシンだということにしてしまいましょう(!?)CP/M68にはグラフィック等を拡張したCコンパイラが付いています． MPC-68008 定価40,000円 MA-CPM68KA 定価80,000円	現金特価 MPC-68008 28,000円 現金特価 MA-CPM68KA 56,000円 分割払いでもお取扱いいたします．

商品番号／商品名	仕様	価格
No. 4402 S1/15パソコン通信セット	スイッチ・オンで即テレコンピューティングが楽しめる． S1/15本体 ディスプレイ(C12-2121) モデム(PV-2123) 旧タイプ・パソコン　30,000円 旧タイプ・ディスプレイ15,000円で下取りします．	現金特価 **222,000円** 定価148,000円 定価 99,800円 定価 29,800円 277,600円 分割払いでもお取扱いいたします．
No. 4403 S1/45パソコン通信セット	通信ワープロS-WORD(COM)があれば，漢字まじりの文も楽々送信できる． S1/45本体 ディスプレイ(C12-2121) モデム(PV-2123) S-WORD(COM) 拡張RAM64K 旧タイプ・パソコン　30,000円 旧タイプ・ディスプレイ15,000円で下取りします．	現金特価 **352,000円** 定価298,000円 定価 99,800円 定価 29,800円 定価 30,000円 定価 26,000円 483,600円 分割払いでもお取扱いいたします．
No. 2201 X1ターボ用 漢字TERMセット パソコン通信の漢字アップロード時に便利！	●システム・ユーザー辞書　¥ 8,800 ●漢字TERMソフト　¥ 9,800 (5"2D. U/Dロード可)　¥ 18,600	現金特価のみ **39,800円**
No. 1301 FM-7拡張用 マザーボード パソコン通信に必要！ 安価なボード型	●マザーボード(完成品) FM-7，NEW7，8のスロット不足解消 32Pスロット×4個，40Pスロット1個　電源付 パソコン通信のようにフロッピー，漢字ROM，RS-232C同時使用のときに必要です．	現金特価のみ **15,800円**
No. 1303 FM-7用漢字ROM		定価35,000円→特価 **19,800円**
No. 3301 FM-7拡張用マザーボード＋ FM-7用漢字ROM	上記の商品をセットにしました． 20%OFF	TeleStar価格(セット価格) **39,800円**
No. 1304 FM-7用RS-232Cカード		現金特価 **14,000円**
No. 1302 FM-7用 拡張ボックス パソコン通信に必要！ 実務向きボックス型	FM-7，NEW7，77，8用　¥90,000 パソコン通信のようにフロッピー，漢字ROM，RS-232C同時使用のときに必要です．	頭金　6,000円 月々 **7,000円**×10回 ボーナス 5,000円×1回 クレジット特価 81,000円 現金特価 **79,800円**
No. 5202 MZ-2500モデル30本体	MZ-2500モデル本体(MZ-2521) 旧タイプ・マシン所有者に特典！	定価198,000円 分割払いも可能，詳しくは電話でお問い合わせください．
No. 4203 MZ-2500モデル30本体 14型カラーディスプレイ	MZ-2500モデル30本体(MZ-2521) 14型カラーディスプレイ(MZ-1022) 旧タイプ・マシン所有者に特典！	定価198,000円 定価108,000円 306,000円 分割払いも可能，詳しくは電話でお問い合わせください．
No. 4204 MZ-2500モデル30本体 14型カラーディスプレイ モデム電話	MZ-2500モデル30本体(MZ-2521) 14型カラーディスプレイ(MZ-1022) モデム電話(MZ-1X19) 旧タイプ・マシン所有者に特典！	定価198,000円 定価108,000円 定価 98,000円　分割払いも可能， 404,000円　詳しくは電話でお問い合わせください．
No. 1007 モデム電話 1200ボー全2重対応，TeleStarでも近々対応！	●NCU，モデム，電話の機能 ●1200ボー［全2重］300ボー全2重 ●自動発着信，オートダイヤル可 ●詳細取付資料等付 ※ダイヤル式，プッシュホン式をご指定ください． ※付属品として，RS-232Cコネクタ付コードが付いていますが，FM-8，FM-7/77およびMZ系のパソコンのコネクタとは形状が異なりますのでご注意ください．	頭金　10,000円 月々 **11,000円**×10回 ボーナス 10,000円×1回 クレジット特価 130,000円 (テレスター参加費サービス) 現金特価 **128,000円** (テレスター参加費サービス)
No. 1008 国産モデム(1200/300ボー全二重)	ヘイズ社コンパチ1200/300ボー全2重可能なモデム．テレスターに最適．(ケーブル別売)	現金のみ **49,800円**（TeleStar参加費込み） モデム＋ケーブル 現金のみ **53,800円**（TeleStar参加費込み）
No. 1002 音響カプラA バッテリ可	●600型電話機(黒電話)対応 ●300ボー全2重　●DC/AC テレスターB会員(参加費込)　¥49,800	現金特価のみ **36,000円**
No. 1003 音響カプラA用ケーブル	機種によっては不要です．本誌「TeleStar参加者募集」のページを参照してください．	現金特価のみ **4,500円**
No. 1004 音響カプラB	300ボー全2重　定価19,800円 AC(バッテリ・オプション)テレスターE会員	現金のみ **18,000円**
No. 1005　音響カプラB用ケーブル	音響カプラB専用ケーブル	現金のみ **4,000円**
No. 1101 PC-8801用モデム・ボード	300bpsのモデム．自動発着信可能なNCUを搭載したボード(PC-8801mkIITR使用可能)．PC-8801-12　定価30,000円	現金特価のみ **27,000円**
No. 1102 PC-9801用モデム・ボード	PC-9863　300ボー全2重/1200ボー半2重のモデム．自動発着信可能なNCUを搭載したボード． 定価38,000円	現金のみ **34,000円** New

商品番号／商品名	仕様	価格
No. 1103 ハンドセット	PC-TL901　PC-9863（モデム・ボード）と接続して使用できるハンディタイプの電話機セット．定価22,000円	現金のみ **19,800円** New
No. 1006 アイワ・モデム	AIWA PV-2123，300ボー全2重，1200ボー半2重，簡易NCU付，ケーブル付（テレスターM会員）	現金のみ **29,800円**
No. 1205 シャープ・モデム	SHARP MZ-1X22 300ボー全2重　ケーブル別，カプラA用ケーブル使用可．	**21,800円**（テレスター参加費サービス）
No. 4201 日製産業モデム	パーソナルネット300（ケーブルオプション）300ボー全2重 自動発着信！ 定価29,800円	現金特価 **27,000円**（テレスターN会員）
No. 1007 AIWAデータレコーダ	DR-150 普通では読めないテープもバッチリロード．RS-232Cもサポート．定価75,000円	頭金6,800円 月々 **10,500円**×6回 **TeleStar価格69,800円**
No. 5206 SHARPポータブルコンピュータ	PC-1600K ~~定価69,800円~~ 漢字対応，大容量，通信機能．どんなポケコン（計算機）でも10,000円で下取り．他オプション等もTelにてお問い合わせください． 4色カラープロッタプリンタ　CE-1600P　~~69,800円~~ ポケットディスクドライブ　~~39,800円~~	

その他

（表示クレジット回数はすべて金利ゼロ，それ以外をご希望の方は，お電話かE-Mailでお問い合わせください．）

商品番号／商品名	分割払いの支払い例
No. E001 LDとCDが1台で楽しめる，コンパチブル・プレーヤー HITACHI VIP-31C 定価158,000円	月々 **9,000円**×15回 頭金 14,800円 **TeleStar価格149,800円**
No. F001 コンパクトディスク/レーザービジョン・プレーヤー デジタルサウンド/高画質・高音質/多機能 パイオニア CLD-7 定価158,000円	月々 **9,000円**×15回 頭金 14,800円 **TeleStar価格149,800円**
No. E001 デジタルプロセッサ内蔵のレーザービジョン・プレーヤー HITACHI VIP-20D 定価129,800円	月々 **7,400円**×15回 頭金 13,800円 **TeleStar価格124,800円**
No. H001 VHDビデオディスクプレーヤー・マイディスク SHARP VP-2400 定価149,800円	月々 **6,600円**×15回 頭金 10,800円 **TeleStar価格109,800円**
No. G001 VHDビデオディスクプレーヤー「DiscWorld」 ビクター HD-8900 定価135,000円	月々 **8,800円**×12回 頭金 9,400円 **TeleStar価格115,000円**
No. G002 高画質［HQ］ステレオHi-Fiビデオ ビクター HR-D565(VHS) 定価189,800円	月々 **11,500円**×12回 頭金 14,000円 **TeleStar価格152,000円**
通販限定 No. H002 予約カードがついた高画質ビデオ SHARP VC-82(VHS) 定価169,800円	月々 **7,000円**×15回 頭金 13,000円 **TeleStar価格118,000円**
No. H003 CD内蔵のWカセットテープレコーダ SHARP QT-15CD 定価79,800円	月々 **4,200円**×15回 頭金 6,800円 **TeleStar価格69,800円**
通販限定 No. A001 AV感覚のミニコンポ 日本マランツ ZEROCON 100D 定価169,900円	月々 **19,000円**×6回 頭金 12,000円 **TeleStar価格126,000円**
No. B001 ダブルリバース・カセットデッキ＆CDプレーヤー DENON W-R2KB＋DCD-1000 定価114,900円	月々 **7,500円**×12回 頭金 9,800円 **TeleStar価格99,800円**
No. B002 高画質＆高音質のレーザーディスク・プレーヤー DENON DENOX LA-800 定価149,800円	月々 **8,900円**×12回 頭金 13,000円 **TeleStar価格119,800円**
No. D001 AIWA CV-80 定価299,800円	月々 **19,500円**×12回 頭金 24,000円 **TeleStar価格258,000円**
No. D002 AIWA NDS270CD 定価188,000円	月々 **13,500円**×12回 頭金 12,800円 **TeleStar価格174,800円**
No. D003 AIWA FS-CD7000 定価130,000円	月々 **10,500円**×10回 頭金 10,800円 **TeleStar価格115,800円**

商品番号／商品名	分割払いの支払い例
No. C004 AKAI VS-V20B 定価189,800円	月々 **13,500円**×10回 頭金 14,800円 **TeleStar価格149,800円**
No. F004 パイオニア A-V1200(BK) 定価74,800円	月々 **6,500円**×10回 頭金 4,800円 **TeleStar価格69,800円**
No. B003 日本コロムビア PMA-700U 定価79,800円	月々 **6,500円**×10回 頭金 7,800円 **TeleStar価格72,800円**
No. B004 DENON C-7VBK 定価279,800円	月々 **18,500円**×12回 頭金 27,800円 **TeleStar価格249,800円**
No. F003 パイオニア PL-X44Z 定価19,800円	**TeleStar価格18,800円**
No. G003 日本ビクター C-190VB 定価115,000円	月々 **9,000円**×10回 頭金 6,800円 **TeleStar価格96,800円**
No. G004 日本ビクター HR-D470 定価198,000円	月々 **15,500円**×10回 頭金 12,800円 **TeleStar価格167,800円**
No. G005 日本ビクター CREATION100 定価118,000円	月々 **9,000円**×10回 頭金 9,800円 **TeleStar価格99,800円**
No. G006 日本ビクター GR-7 定価248,000円	~~定価248,000円~~ **TeleStar特別価格** お電話でお問い合わせください．
No. C001 AKAI SS-V20B 定価119,800円	月々 **8,700円**×10回 頭金 8,800円 **TeleStar価格95,800円**
No. C002 AKAI PS-U20U 定価79,800円	月々 **9,500円**×6回 頭金 6,800円 **TeleStar価格63,800円**
No. C003 AKAI US-X20B 定価189,800円	月々 **13,500円**×10回 頭金 14,800円 **TeleStar価格149,800円**
No. C004 AKAI SS-U10B 定価75,000円	月々 **9,000円**×6回 頭金 6,000円 **TeleStar価格60,000円**
No. F002 パイオニア CD400WR 定価135,000円	月々 **11,000円**×10回 頭金 14,800円 **TeleStar価格124,800円**

TeleStar誌上ショッピング注文書

必要事項はもれなくハッキリとご記入ください。
特に電話番号と捺印はお忘れなく。

●お申し込みになる商品

商品番号	ご希望商品名	数量	価格

18歳未満の方は、ご本人とはクレジット契約ができませんので親権者(父か母)に契約者となっていただきます。したがって、申込者氏名欄にはご本人ではなく、お父様または、お母様がご記入ください。

テレスター会員番号 TS-

お申込者

お名前 フリガナ

印 捺印のないお申し込みは無効です

男・女　大 昭　年　月　日生

勤務先電話　内線

自宅電話　市外局番

ご住所 □□□-□□

●分割払い(カードのいらないクレジット)ご希望の方のみご記入ください。

おつとめ先

名称 フリガナ

電話 市外局番 －　－　内線

営業内容

所在地

勤続年数　年　ヶ月

所属部課　役職等　年収　万円

クレジットご利用歴　有・支払中・無

ご家族　1.配偶者:有・無　2.子供:(　人)　3.親兄弟:(　人)

ご住居　1.自己所有　2.家族所有　3.借家　4.マンション(分譲)　5.マンション(賃貸)　6.公団住宅　7.公営住宅　8.社宅,官舎　9.アパート　10.寮　11.借間　12.住込

居住年数　年

希望分割回数　回

●お手持ちのクレジットカードでお支払いご希望の方のみご記入ください。(カードの種類を○で囲んでください)

JCB, UC, VISA, DC, オリエントファイナンス, 日本信販, ジャックス, アメリカンエキスプレス, 大信販
ミリオン・カード, 協同カード, ライフ

分割　回

分割払い可のカードをお持ちの方で分割払いご希望の方は希望回数を必ずご記入ください。

※支払い方法はカード会員規約によります

カード名義人

会員番号(カード番号)

カード有効期限　年　月　日まで有効

※名義人欄は、カードにご署名のご本人が自署してください。

●銀行振り込みの方のみご記入ください。使用銀行を○で囲んでください。

第一勧銀, 北海道相互

三井, 協和, 三菱

コムパック誌上ショッピング

I/O、PiO誌などに掲載されたソフト、入手しにくい限定品などを誌上ショッピング（通信販売）でお求めになれます。申し込み書にご記入のうえ（現金書留の場合）、代金を添えて㈱コムパックにお送りください。

COMPAC INC.

ブック型ゲーム・シリーズ

●商品番号に色がついているものは通信販売限定です。
●媒体欄に色がついているものはコンストラクションが付属しています。
●★のついているものは近日発売です。発売をご確認の上，ご注文ください。

PC-6001/mkII/6601/SR （N₆モード，6001は要32K）

商品番号	商品名	内容	媒体	定価
AA-1020	将棋対局	元祖対局将棋の決定版(SRは不可)	C	¥3,000
AA-1108	CANAL	元祖60版スクロール・シューティング	C	¥3,000
AA-1133	スネーク・ワールド(2本組)	表題作＋スネーク&エイリアン	C	¥3,000
AA-1141	ルナシティSOS(3本組)	月面での攻防戦等，名作ゲームを3本収録	C	¥3,000
AA-1149	デンジャージャングル(4本組)	表題作を始め4つのゲームを収録	C	¥3,500
AA-1153	レッド・アラート(4本組)	表題作を始め4つのゲームを収録	C	¥3,500
AA-1157	コンストラクション・ゲームキット	ステージやキャラクタが作れる3本組	C	¥3,500
AA-1122	ちゃこのファイヤーショック	大回転迷路の中でキーワードを探せ！	C	¥3,500
AA-1142	スーパーボーイ	宙を飛べ！仮想戦団ドームで地獄の特訓！	C	¥3,000
AA-1119	ピアノマン	自動・手動演奏ができるパソコン・ピアノ	C	¥4,800
AA-1145	アドベンチャーぺんぎん	ペントム君のリアルタイム・アドベンチャー	C	¥3,500
AG-1188	ブレイク・スルー	完全自由3変形のロボット・アニメ・ゲーム	C	¥3,800

PC-6001mkII/6601/SR

商品番号	商品名	内容	媒体	定価
AG-1121	珍さん麻雀	中国人がパイを運ぶ異色4人麻雀，トーク付！	C	¥3,500
AG-1136	ミントマークの大冒険	50画面以上のマシン語アドベンチャーゲーム	C	¥3,000
AG-1191	ブレイク・スルーII	さらにパワーアップしたパートII(SR専用)	C	¥3,800
AG-D065	ブレイク・スルーII	さらにパワーアップしたパートII(SR専用)	3.5"1DD	¥5,800

PC-8001/mkII/8801/mkII/SR （Nモード，8001は要32K）

商品番号	商品名	内容	媒体	定価
AB-1131	VARIOUS(ヴェリアス)	7種の敵の彼方に巨大母船が出現する！	C	¥3,000
AC-1146	バックギャモン(4機種対応)	操作がカンタンなおなじみバックギャモン	C	¥3,000
AB-1162	走れ！スカイライン	ライバル車を追い抜いてゴールを目指せ！	C	¥3,800

PC-8001mkII/SR

商品番号	商品名	内容	媒体	定価
AF-1001	BONBON/3D鬼ケ島チェイス	宇宙撃墜ゲーム＋3D追跡ゲームの2本組	C	¥3,000
AF-1182	ゴースト・ギャザー	ユニークなオバケがうじゃうじゃ追ってくる！	C	¥3,800
AF-1183	パリッシュ	敵をやっつけたあとにガイコツ要塞出現	C	¥3,800
AF-1192	ザ・コックピット	mkIIとSR用の2本，SR用はFM音源付き	C	¥4,800
AF-D076	ザ・コックピット	FM音源の大迫力効果音(SR専用)	5"2D	¥5,800

PC-8801/mkII/SR/FR/MR

商品番号	商品名	内容	媒体	定価
AC-1012	魔女モヘカの館	グラフィック・アドベンチャーのヒット作	C	¥3,000
AC-1109	ワイルド・リバース	一人生き残った少女を探すアドベンチャー	C	¥3,000
AG-1121	珍さん麻雀	P6版と同じパッケージ，ユニークな4人麻雀	C	¥3,500
AC-1126	ポケットマン	キャラクタがかわいいサッカー＋ビリヤード	C	¥3,500
AC-1146	バックギャモン(4機種対応版)	88モードのバックギャモン	C	¥3,000
AC-D014	珍さん麻雀/花札こいこい	人気のゲームを2本パックしたディスケット	5"2D	¥6,800
AC-D016	トライリング(3本組)	知的ゲームを3本パックしたディスケット	5"2D	¥5,800
AC-D019	*ザ・コックピット	夜間3Dフライト・シュレータ移植版(SR不可)	5"2D	¥5,800
AC-D020	キャベツどろぼう	ハラハラ，ドキドキのコミカル・ゲーム！	5"2D	¥4,800
AC-1163	将棋対局V2	P6の強化移植版，攻めの手筋が増えて強敵に	C	¥3,800
AC-D021	将棋対局V2	P6の強化移植版，攻めの手筋が増えて強敵に	5"2D	¥5,800
AC-D025	ムクの郵便屋さん	100面＋コンストラクション付きの思考ゲーム	5"2D	¥5,800
AC-D036	ウットイ	FM-7からPC-88に移植	5"2D	¥5,800
AH-D053	ザ・コックピット	FM音源の効果音とともに飛べ！(SR専用)	5"2D	¥5,800
AP-D094	ザ・コックピット	上記同様大迫力効果音(FR/MR専用)	5"2D	¥5,800
AC-1189	ホバーアタック	X1からの移植版，空飛ぶスーパー戦士追加	C	¥3,800
AC-D062	ホバーアタック	X1からの移植版，空飛ぶスーパー戦士追加	5"2D	¥5,800
AC-D077	ラグランジュL2	本格SFアドベンチャーゲーム(MR不可)	5"2D	¥6,800
AC-D092	走れ！スカイライン	精彩な7thスカイライン(SR/FR/MR専用)	5"2D	¥5,800

※AH-D053「ザ・コックピット」はFR/MRでは使用できません。

PC-9801/E/F （5"2Dは2DD可）

商品番号	商品名	内容	媒体	定価
AD-D012	ザ・コックピット	L3版をさらに精彩に！練習機もついている	5"2D	¥5,800
AD-D013	チェス	パソコンと対局する本格チェス，いざ勝負！	5"2D	¥5,800
AD-D017	クロス・ファイト	8方向スクロールで超高速シューティング！	5"2D	¥5,800
AD-D035	ウットイ	FM-7からPC-98に移植	5"2D	¥5,800
AD-D039	ペリコーサ	鮮やか！速い！スクロール・ゲームの1級品	5"2D	¥5,800
AD-D049	ギガンテス	超高速のスクロール・シューティングの最高傑作	5"2D	¥5,800
AD-D059	ルーサイト	ワープを使ってクリアする50面＋コンスト	5"2DD	¥5,800
AD-D078	F-15イーグル	FM-7版を大幅に改良 (F専用)	5"2DD	¥5,800

PC-9801VM

商品番号	商品名	内容	媒体	定価
AN-D081	ルーサイト	ワープを使ってクリアする50面＋コンスト	5"2HD	¥6,800
AN-D093	F-15イーグル	FM-7版を大幅に改良	5"2HD	¥6,800

PC-9801M2/3 （VMは不可）

商品番号	商品名	内容	媒体	定価
AK-D054	ザ・コックピット	夜間の3Dフライト・シミュレータ移植版	5"2HD	¥6,800
AK-D058	ギガンテス	超高速スクロール・シューティングの最高傑作	5"2HD	¥6,800
AK-D060	ルーサイト	ワープを使ってクリアする50面＋コンスト	5"2HD	¥6,800
AK-D066	ウットイ	大人気のウットイ移植版，速度調節付き	5"2HD	¥6,800
AK-D079	F-15イーグル	FM-7版を大幅に改良	5"2HD	¥6,800

PC-9801U2

商品番号	商品名	内容	媒体	定価
AM-D072	ザ・コックピット	人気の3Dフライト・シミュレータ	3.5"2DD	¥6,800
AM-D073	ウットイ	100面クリアを目指すテンテン君	3.5"2DD	¥6,800
AM-D074	ルーサイト	ワープを使ってクリアする50面＋コンスト	3.5"2DD	¥6,800

FM-7/8/NEW7 （カセット版は77可）

商品番号	商品名	内容	媒体	定価
CC-1127	からくり忍者屋敷	難易度Aクラスのパズル・ゲームが君に挑戦！	C	¥3,000
CD-1135	デルフィス	スクロール・ゲームの傑作！君は体験したか	C	¥3,500
CE-D011	ワード・ゲーム(11可)	英字を並べて単語を作る！2人でも遊べるぞ	5"2D	¥5,800

FM-7/NEW7 （カセット版は77可）

商品番号	商品名	内容	媒体	定価
CC-1056	アニーズ・カジノ(2本組)	セクシーピンボールも入った2本組	C	¥3,000
CC-1090	詰将棋道場	1手詰から15手詰までの問題を60問収録	C	¥3,000
CF-1148	ファンタム(4本組)	異色五目並べ等，4本の思考ゲームを収録	C	¥3,500
CF-1158	オペレーションD(4本組)	異星人と闘う4つのゲームを収録	C	¥3,500
CC-1137	WALL & WALL	コンストもついたワンキープレイ・ゲーム	C	¥3,500
CC-1123	タルタロス	ループをする地下迷宮で神話の怪物達と戦う！	C	¥3,500
CC-1132	FMレーサー	3D表示の超スピード・レーシング・ゲーム	C	¥3,000
CC-1140	ファンキーボール	1個のボールが16個に分裂するスリルと興奮	C	¥3,000
CF-D015	ファンタム(4本組)	異色五目並べほか4本の思考ゲームを収録！	5"2D	¥5,800
CH-1150	ウットイ	走れ，飛べ，ブロックを積め！コンスト付	C	¥4,800
CH-D018	ウットイ	上記のディスク版	5"2D	¥5,800
CF-1160	F-15イーグル	発進，迎撃，着陸のフライト・シミュレータ	C	¥3,500
CF-D024	ムクと宝島	制限時間200秒のリアル・タイム思考ゲーム	5"2D	¥5,800
CF-D026	麻雀四天王	オープン・モードがついた本格四人麻雀	5"2D	¥5,800
CF-D027	バトル・ポッド	3種類の兵器で攻撃するスクロール戦	5"2D	¥5,800
CF-1173	ザ・コックピット	夜間3Dフライト・シミュレータ移植版	C	¥4,800
CF-D032	ザ・コックピット	夜間3Dフライト・シミュレータ移植版	5"2D	¥5,800
CF-1175	タンク・バトル	ユニークな移動方法の戦車戦，1人or2人可	C	¥3,800
CF-D037	タンク・バトル	ユニークな移動方法の戦車戦，1人or2人可	5"2D	¥5,800
CF-1170	エマージェンシー	超高速3Dフライト・シミュレータ	C	¥3,800
CF-D031	エマージェンシー	超高速3Dフライト・シミュレータ	5"2D	¥5,800
CF-D048	ソニック・ブーン	精彩画像のスクロール・シューティング・ゲーム	5"2D	¥5,800

通信販売お申し込み方法

通信販売の郵送料が無料になりました。

●お申し込みは商品名，品番，機種名，媒体，送金合計を明記して代金とともに現金書留か郵便振替でお送りください。
●現金書留の場合は「G 8」のお申し込み用紙をご利用ください。
●郵便振替の場合は通信欄に必要事項を忘れずにご記入ください。
●お申し込みいただいた商品は代金到着後，お手元に届くまで約2週間かかりますのであらかじめご了承ください。
●発売日の変更や販売終了の商品もあるので，お申し込みの際，最新号の「グリーン・ページ」の商品リストでご確認ください。
●通信販売に関するお問い合わせは，営業部☎(03)375-3401まで。技術的なお問い合わせはエンジンルームの質問電話をご利用ください。☎(03)320−1218 PM3：00～6：00（月～金）

現金書留の送り先

〒151 東京都渋谷区代々木1-37-1ぜんらくビル ㈱コムパック

郵便振替の振り込み先

東京4−33971 ㈱コムパック

ザ・コックピット

ラグランジュL2

走れ！スカイライン

F-15イーグル

	CF-1184	サファリクロスサーキット	道なき道を爆走する高速ラリーキット！	C	¥3,800
	CF-D044	サファリクロスサーキット	上記のディスク版	5"2D	¥5,800
	CF-1186	MACH7	パソコン初！高速3Dバイク・グランプリ！	C	¥3,800
	CF-D050	MACH7	上記の5"2D版	5"2D	¥5,800
	CF-1187	NOBO	超高速グラフィック・スクロールの最高峰 JS可	C	¥3,800
	CF-D056	NOBO	上記の5"2D版 JS可	5"2D	¥5,800
	CF-1190	プッシュ・プルII	タマゴがスゴイ！思考型追跡劇 JS可	C	¥3,800
	CF-D063	プッシュ・プルII	タマゴがコワイ！思考型追跡劇 JS可	5"2D	¥5,800
	CF-D069	F-15イーグル	人気の3D空戦フライト、ディスク版	5"2D	¥5,800
	CF-1193	ザ・ビリヤード	15個の的球、4つのルールの本格ビリヤード	C	¥3,800
	CF-D084	ザ・ビリヤード	15個の的球、4つのルールの本格ビリヤード	5"2D	¥5,800
	CF-1196	ラグランジュL-2	高速ロードを実現！テープ2本組のアドベンチャー	C	¥4,800
	CF-D087	ラグランジュL-2	新ルートを追加したバージョン・アップ版	5"2D	¥6,800
	CF-1194	走れ！スカイライン	JS対応、タコメータ装備でマイナーチェンジ	C	¥3,800
	CF-D090	走れ！スカイライン	JS対応、タコメータ装備でマイナーチェンジ	5"2D	¥5,800

FM-77

CK-D028	ザ・コックピット	夜間3Dフライト・シミュレータ移植版	3.5"2D	¥5,800
CK-D052	MACH7	パソコン初！高速3Dグランプリ！(L4不可)	3.5"2D	¥5,800
CK-D057	NOBO	超高速グラフィック・スクロールの最高峰 純正JS可	3.5"2D	¥5,800
CK-D067	ソニック・ブーン	純正JS対応で俊敏な戦闘ができる	3.5"2D	¥5,800
CK-D068	ウッドイ	テンテンが元気に走りまわる(L4不可)	3.5"2D	¥5,800
CK-D064	プッシュ・プルII	新趣向の思考型追跡劇(L4不可)	3.5"2D	¥5,800
CK-D070	F-15イーグル	人気の3D空戦フライト、ディスク版	3.5"2D	¥5,800
CK-D085	ザ・ビリヤード	15個の的球、4つのルールの本格ビリヤード	3.5"2D	¥5,800
CK-D088	ラグランジュL2	新ルートを追加したバージョン・アップ版	3.5"2D	¥6,800
CK-D091	走れ！スカイライン	JS対応、タコメータ装備でマイナーチェンジ	3.5"2D	¥5,800

FM-16β

CL-D051	ウッドイ	1から9のスピード選択可能！(コンストなし)	5"2HD	¥6,800
CL-D061	ザ・コックピット	PC-98から移植、スピードが速い	5"2HD	¥6,800

X1/C/F/turbo

カセット版はD可 (HはHu-BASIC、dはdB-BASIC要)

d	BF-1085	マイティ・バスター(2本組)	表題作(縦スクロール)＋侵略者ゼローグ	C	¥3,000
	BF-1177	ロボット・タワー(3本組)	表題作＋サテライツ＋セランディアの3本	C	¥3,500
	BF-1128	三匹のぶたちゃんゲーム	童話をパソコン・ゲームに、登場人物の魅力	C	¥3,500
H	BF-1134	フクちゃんの大冒険	武器を使いわけて動物と戦い汽車に乗れ！	C	¥3,000
	BF-1143	将棋対局V2	P6の強化移植版、攻めの手筋が増えて強敵に	C	¥3,500
	BF-1151	デプロス	360度回転砲台で敵を狙い撃って基地を死守	C	¥3,500
H	BF-1152	ホバーアタック	合体、単独戦闘で地下を進むホバースーツ！	C	¥3,800
	BH-D080	ホバーアタック	空飛ぶスーパー戦士追加！	5"2D	¥5,800
	BF-1165	ザ・コックピット	JSが操縦桿になったフライト・シミュレータ	C	¥4,800
	BF-1164	珍さん麻雀	JSでもプレイできる独創のアイデア	C	¥3,800
	BH-D029	ザ・コックピット	夜間3Dフライト・シミュレータ移植版	5"2D	¥5,800
	BF-1172	AS	2種の形態に変形、8方向スクロール宇宙戦	C	¥3,800
	BH-D030	AS	2種の形態に変形、8方向スクロール宇宙戦	5"2D	¥5,800
	BF-1169	ポップ・バルーン	アニメチックな動き、2つのルールで楽しめる	C	¥3,800
	BF-1176	TURBO 2	3Dレーサー、アイスバーンやカーブが迫る	C	¥3,800
	BH-D038	TURBO 2	3Dレーサー、アイスバーンやカーブが迫る	5"2D	¥5,800
H	BF-1181	ラグランジュL2	本格SFアドベンチャー・ゲーム(D不可)	C	¥4,800
H	BH-D083	ラグランジュL2	本格SFアドベンチャーのディスク版	5"2D	¥6,800
	BF-1197	ウッドイ	JSも使えるテンテンの大冒険全100面	C	¥4,800
	BH-D089	ウッドイ	おなじみテンテンがX1で大活躍！	5"2D	¥5,800

L3/MK5/S1

●はS1専用 (L3は要40K、S1専用は要拡張RAM)

	DA-1144	モビル・ビーグル(2本組)	表題作(戦車戦)＋ラビリンス・モノリス	C	¥3,500
	DA-1120	ザ・コックピット	夜間3Dフライト・シミュレータ	C	¥4,800
	AC-1146	バッグギャモン(4機種対応)	おなじみのバックギャモン、操作はカンタン！	C	¥3,000
●	DB-1147	シオヌス	精彩な高速スクロール戦闘ゲーム、S1専用	C	¥3,500
●	DB-1167	ウッドイ	FM版ヒット作ウッドイの移植版 S1専用	C	¥4,800
●	DB-1168	デルフィス	FM版ヒット作デルフィスの移植版 S1専用	C	¥3,500
●	DB-1174	ジャンパースリッパー	50層のマジカルプレートを逃げ回れ S1専用	C	¥3,800
●	DB-D040	ウッドイ	S1モデル30/40用	5"2HD	¥5,800
●	DB-D041	ザ・コックピット	S1モデル30/40用	5"2HD	¥5,800
	DB-1180	将棋対局V3	駒の打ち短縮！ 棋譜プログラムも収録	C	¥4,800
●	DB-D086	スーパースリー	ホバーアタック、ザ・ビリヤード、ザ・メイズの3本	5"2HD	¥7,800
●	DB-D095	スーパースリー	上記の5"2D版	5"2D	¥6,800
●	DB-1198	スーパースリー	上記のカセット版	C	¥5,800

PASOPIA7

BF-1164	珍さん麻雀	おなじみ珍さん、P6からの移植版	C	¥3,800

MSX

AC-1146	バックギャモン(4機種対応)	誰でも楽しめるカンタン操作のバックギャモン	C	¥3,000

MZ-1500

BG-D022	ザ・コックピット	3Dフライト・シミュレータをQDで	QD	¥5,800
BG-D042	ノンバーラ・パニック	必死に逃げろ！125面の大パニック・ゲーム	QD	¥4,800
BG-D045	走れ！スカイライン	PC版の高速性を継承し、より精彩に！(移植版)	QD	¥5,800
BG-D075	マジック・ファクトリー	敵の仕掛けの中を走れ！昇れ！跳べ！	QD	¥5,800

MZ-2000/2200

BF-1165	ザ・コックピット	2000はG-RAM I、II、III要	C	¥4,800
BH-D029	ザ・コックピット	夜間3Dフライト・シミュレータ移植版	5"2D	¥5,800

MZ-2500

BK-D082	NOBO	1周29分のスクロール・シューティング	3.5"2DD	¥6,800
BK-D096	ホバーアタック	合体、単独戦闘で地下を進むホバースーツ！	3.5"2DD	¥6,800
BK-D097	ザ・コックピット	夜間3Dフライト・シミュレータ移植版	3.5"2DD	¥6,800

ブック型シリーズ (カセット版)

商品番号	商品名	機種名	内容	定価
727	EADLY	Jr	エディタ、アセンブラ、逆アセンブラ	¥4,500
604	EDAS	PC-8001	PC-8001用エディタ・アセンブラ	¥4,500
648	EDAS・2000	MZ-2000	Z80エディタ・アセンブラ	¥4,500
451	EDAS	MZ-80B	Z80エディタ・アセンブラ	¥4,500
647	EDAS・1200	MZ-80/1200	1200版のEDAS	¥4,500
812	EDAS・700	MZ-700	MZ-700用エディタ・アセンブラ	¥4,500
829	エディタ・アセンブラV.2.0	FM-7/8	エディタが強化されたアセンブラ	¥4,500
840	F-BASIC EXPANDER	FM-7	FM-8用をFM-7に移植	¥6,000

ROM&基板

商品番号	機種	商品名		定価
R002	PC-8001	BEST MONITOR (PSA用2732×2)	(ROM)	¥10,000
R003	PC-8001	BEST MONITOR (本体用2764×1)	(ROM)	¥13,000
R007	PC-8001	エディタ・アセンブラ「EDAS」(2732×2)	(ROM)	¥10,000
R008	PC-8001	エディタ・アセンブラ「EDAS」(2764×1)	(ROM)	¥13,000
KB01	PC-8001	PSA基板 (マニュアル付)	(基板)	¥12,000
KB03	FM-8	HERO-09 (メインCPUの倍速ユニット)	(基板)	¥8,500

Wonder Soft

☎03-375-3401

	商品番号	商品名	備考		定価
	PC-6001/mkII	●は6001専用			
●	PC-EX-01	BESTモニタ		ROM	¥9,800
	〃 -02	エディタ・アセンブラ		ROM	¥9,800
	〃 -03	ソース・ファイル・ジェネレータ		C	¥9,800
●	〃 -04	BASICコンパイラ		ROM	¥9,800
	〃 -05	ハイ・スピード麻雀		C	¥4,000
	〃 -08	ランタイム・パッケージ		C	¥4,500
	〃 -09	オーディオ・マン	3本入り	C	¥4,000
	〃 -10	BASICコンパイラmkII		ROM	¥9,800
●	GT-01	GTX1ジャック&ダイアン	mkII不可 4本入	C	¥3,500
●	〃 -02	GTX2スペース・ペンギン	mkII不可 4本入	C	¥3,500
●	〃 -03	GTX3クラブ・プラネット	mkII不可 4本入	C	¥3,500
●	〃 -04	GTX4ジュピターパトロール	mkII不可 4本入	C	¥3,500
	GTII-01	GTXII1ジャック&ダイアン	mkII専用 4本入	C	¥3,500
	〃 -02	GTXII2スペース・ペンギン	mkII専用 4本入	C	¥3,500
	〃 -03	GTXII3クラブ・プラネット	mkII専用 4本入	C	¥3,500
	〃 -04	GTXII4ジュピターパトロール	mkII専用 4本入	C	¥3,500
	FM-7/NEW7				
	GTF-01	GTF1ギャンブラー	3本入	C	¥3,500
	FG-01	グラフィック野球ゲーム/グラフィック・アート		C	¥3,500
	〃 -02	ゴルゴ13		C	¥3,000
	〃 -03	パソコン・グラフィックス入門2		C	¥3,500
	〃 -04	パソコン・グラフィックス入門3		C	¥3,500
	〃 -05	CPU4		C	¥3,500
	FM-EX-01	EXAS-FMコンパイラ	ROMカード		¥29,000
	FGD-02	日本語ワープロJMAX		5"2D	¥9,800

PASOPIA

GTT-01	GTT1イエローデブマリン	4本入	C	¥3,500

MZ-80B/2000

MZB-EAS-03	EXAS MZコンパイラ		C	¥4,500

FP-1100

FP-EX-01	エディタ・アセンブラ		C	¥4,500
CA-01	グラフィック麻雀		C	¥3,000

X1

SX-01	[illegible]	3本入 要dB BASIC	C	¥3,000

LEVEL 3(40K)/MK5

GTH-1	[illegible]	3本入	C	¥3,500

EXシリーズ

WF-010E	EXAS-FMコンパイラ	FM-7/NEW7	5"2D	¥9,800
〃 -011E	EXAS-FMコンパイラ	FM-77	3.5"2D	¥9,800
WN-007E	Press Word98	PC-98E/F	5"2DD	¥9,800
WF-008E	ALF77	FM-7/NEW7/77	C	¥9,800
〃 -012E	ALF77	FM-7/NEW7	5"2D	¥12,800
〃 -023E	ALF77	FM-77	3.5"2D	¥12,800
WN-025E	ストックス・アナライザ	PC-88/mkII/SR	5"2D	¥9,800
〃 -043E	Small-Cコンパイラ	PC-80, 88, FM, X1シリーズ(CP/M80用)	5"2D	¥9,800
〃 -051E	Small-Macパッケージ	PC-80, 88, FM, X1シリーズ(CP/M80用)	5"2D	¥9,800
WS-053E	Small-C/Small-Macパッケージ	MZ-2500(P-CP/M用)	3.5"2DD	¥12,800

※CP/M、PERSONAL CP/M™はDigital Research社の登録商標です。

JDS

☎ 03-428-3359

商品番号	商品名	備考		定価
PC-8801/mkII				
JS-01	プロ野球スーパーシミュレーション		C	¥4,500
〃 -06	MICRO CAD T88	PC-88専用	C	¥10,000
JSD-06	MICRO CAD D88	PC-88専用	5"2D	¥12,000
JS-09	プロ野球スーパーシミュレーション		5"2D	¥5,800
〃 -14	リアルタイム花札シミュレーション	SR可	5"2D	¥4,800
〃 -15	リアルタイム花札シミュレーション	SR可	C	¥3,500
〃 -20	楽描it	SR可	5"2D	¥5,800
FM-7				
JS-05	プロ野球スーパーシミュレーション		C	¥3,500
〃 -12	プロ野球スーパーシミュレーション		5"2D	¥5,800
〃 -16	リアルタイム花札シミュレーション		C	¥3,500
〃 -17	リアルタイム花札シミュレーション		5"2D	¥4,800
PC-6001mkII/6601				
JS-07	プロ野球スーパーシミュレーション		C	¥3,500
X1＋dB-BASIC				
JS-08	プロ野球スーパーシミュレーション	要G-RAM	C	¥3,500
PC-9801				
JS-02	プロ野球スーパーシミュレーション		C	¥4,500
〃 -10	プロ野球スーパーシミュレーション	E/F可	5"2D	¥5,800
MSX				
JS-11	プロ野球スーパーシミュレーション		C	¥3,500

直接メーカーにお問い合わせください。

GIS コムパック・ゲーム情報サービス

ソニック・ブーン，ノボ無敵モード公開！

SONIC BOOM（ソニック・ブーン）

●無敵モード設定方法

ゲーム中に，カタカナの〔ヲ〕を押してください．戦闘機 XT—Ⅰは無敵になります．

再び，標準の戦闘でプレイする場合は，電源を切って再びロードしなければなりません．

●カセット版純正ジョイスティック対応方法

カセット版の方はプログラムの変更でジョイスティック操作ができます．

(注)ただし，㈱富士通 FM 音源&ジョイスティック・カードが必要です．

※ジョイスティック用にプログラムを変更する時，ファイル名〝MAIN〟と〝HANOV〟の部分を下記に示したデータに変更して，別のカセットにセーブします．(1)から順序どおりに行なってください．

★以上の手順に従い，本ゲーム・プログラムを別のカセットにロード，セーブを繰り返してください．セーブの時，カセットを入れ換えることを忘れずに！

(1) LOAD〝SONIC〟〔RETURN〕終了後，別カセットに交換
(2) SAVE〝SONIC〟〔RETURN〕終了後，ゲーム・カセットに交換
(3) CLEAR. & HFFF〔RETURN〕後
(4) LOADM〝OV 1〟〔RETURN〕終了後，別カセットに交換
(5) SAVEM〝OV 1〟.〔&H 1000, &H301F, &H3000〔RETURN〕
(6)後は，ファイル名〝MAPS〟までのデータを別カセットに順番にセーブしてください．セーブは下のとおりに行なうこと！

SAVEM"ファイル名"，開始番地，終了番地，入口番地〔RETURN〕

マシン語プログラムの詳細表

	ファイル名	開始番地～終了番地	入口番地
	OV1	&H1000～&H301F	&H3000
	MAP	&H1000～&H6120	&H6100
	BOM1	&H1000～&H1300	&H1000
	BOM2	&H1000～&H1300	&H1000
	SUBDATA	&H1000～&H22DF	&H1000
	MAPS	&H1000～&H1FFF	&H1000
※	MAIN	&H1000～&H3FFF	&H1000
	DEMOD	&H1000～&H141F	&H1400
	UFODATA	&H1000～&H43FF	&H1000
※	HANOV	&H4400～&H4650	&H4400
	RT	&H4D00～&H4FFF	&H5000
	TNOV	&H4900～&H4AF0	&H4AE6

※ジョイスティック用に変更する箇所のリスト

(7)ファイル名〝MAPS〟まで順序よく別のカセットにセーブができましたら，いよいよプログラムを変更する箇所〝MAIN〟です．

LOADM〝MAIN〟〔RETURN〕後，下の手順で変更してください．

手順——①ロード後，MON〔RETURN〕MI9CC〔RETURN〕BD〔RETURN〕45〔RETURN〕B0〔RETURN〕〔.〕〔RETURN〕MIAIA〔RETURN〕BD〔RETURN〕45〔RETURN〕B4〔RETURN〕〔.〕〔RETURN〕MIBIA〔RETURN〕BD〔RETURN〕45〔RETURN〕B2〔RETURN〕〔.〕〔RETURN〕M3B9A〔RETURN〕BD〔RETURN〕45〔RETURN〕B4〔RETURN〕〔.〕〔RETURN〕

②入力後，〔BREAK〕を押して BASIC モードに戻してください．そして，SAVEM〝MAIN〟, &H1000, &H3FFF, &H1000〔RETURN〕で別カセットにセーブしてください．

(8)続けてファイル名〝DEMOD〟と〝UFODATA〟をセーブしてください．

(9)次にファイル名〝HANOV〟のデータに追加プログラムを入力し別カセットにセーブします．

LOADM〝HANOV〟〔RETURN〕後，下のリストを追加してください．

"HANOV" の追加リスト　2

```
追加リスト　2
45B0  20 29 20 13 7F FF F0 8D 46 C4 10 27 04 F6 FD 01
45C0  39 C6 20 7C FF F0 39 34 04 B6 FD 04 7D FF F0 27
45D0  08 8D 2C C4 10 26 02 84 FD 35 84 34 12 F6 FD 01
45E0  7D FF F0 27 18 8D 18 30 8C 43 86 09 C4 0F E1 84
45F0  27 09 30 02 4A 26 F7 C6 35 20 02 E6 01 35 92 34
4600  12 8E FD 15 8D 16 86 0F 8D 35 86 2F 8D 3A 86 0E
4610  8D 2D 86 09 A7 84 E6 01 6F 84 35 92 86 0F 8D 1F
4620  86 3F 8D 24 86 07 8D 17 86 BF 8D 1C 39 09 34 0D
4630  32 05 36 0B 34 0F 35 07 36 0A 34 0E 38 06 36 A7
4640  01 86 03 A7 84 6F 84 39 A7 01 86 02 A7 84 6F 84
4650  39
```

手順——①ロード後，MON〔RETURN〕M45B0〔RETURN〕20〔RETURN〕29〔RETURN〕20〔RETURN〕13〔RETURN〕7F〔RETURN〕FF〔RETURN〕F0〔RETURN〕8D〔RETURN〕46〔RETURN〕C4〔RETURN〕10〔RETURN〕27〔RETURN〕04〔RETURN〕F6〔RETURN〕FD〔RETURN〕01〔RETURN〕39〔RETURN〕C6〔RETURN〕……と一番左下の 39〔RETURN〕まで入力してから〔.〕〔RETURN〕としてください．

②〔BREAK〕を押してBASICモードに戻してください．

そして，SAVEM "HANOV", &H4400, &H4650, &H4400〔RETURN〕で別カセットにセーブしてください．

(10)ファイル名〝TNOV〟までのデータをセーブ出来ましたら，そのカセットをセットしてロードすれば JS でゲームができます．

NOBO（ノボ）FM-7

29分に及ぶ NOBO の全エリアを見ることは，決して易しいことではありません．たとえ努力の末に，最後まで戦い抜くことができたとしても，ゆっくり画面に見入っているひまはないでしょう．プレイヤーは皆，命がけのつもりで戦っているのですから．しかし，異星の風景を美しく描き出した NOBO のグラフィックスこそ，皆さんに見てほしいものなのです．この無敵モードを使えば，どなたにでもそれが可能です．まずは戦いを一休みして29分の短編映画を鑑賞してください．そしてイメージの世界に浸ってください．もちろん，戦闘意識にあふれたプレイヤーなら，敵の攻撃パターンの研究に役立ててください．

●ノボ無敵モード設定方法

①無敵モード設定はデモ中に行ないます．まず，デモ画面にしてください．

②〔CAPS〕を押してから，〔I〕〔O〕の順でキーを押してください．

以上で設定完了です．さっそく，ゲームをスタートさせて確かめてみましょう．もし，無敵でない場合は，もう一度設定し直してください．

●無敵モードを解除したい場合はゲーム中に〔BREAK〕を押すと解除されます．

COMPACのソフトが買えるお店

コムパック・ソフト全国取り扱い店

I/O, **PiO**の新ソフトをより早く，手軽に，読者のみなさまにお届けするコムパックの充実したネットワークの販売網をご利用ください．あなたの街の最寄りの「**COMPAC取り扱い店**」へどうぞ．

北海道地区

マイコンショップメディア旭川
〒078-11 旭川市2条21丁目右10号☎(0166)33-3300

そうご電器㈱旭川店
〒070 旭川市4条7丁目☎(0166)26-2251

パソコンランド池内
〒061 札幌市中央区南1条西2丁目㊂池内 B1 ☎(011)281-6161内線202

そうご電器㈱ニューチカ店
〒060 札幌市中央区大通西3丁目北洋ビル B2 ☎(011)221-4133

そうご電器㈱ YES 店
〒060 札幌市中央区南2条西3丁目☎(011)241-2501

紀伊國屋書店札幌店
〒060 札幌市中央区南一条1丁目14-2第2有楽ビル ☎(011)231-2131

そうご電器㈱岩見沢店
〒068 岩見沢市4条西3丁目☎(0126)22-2300

そうご電器㈱苫小牧店
〒053 苫小牧市王子町3丁目☎(0144)35-2151

そうご電器㈱さいか店
〒040 函館市松風町9番1号☎(0138)27-2551

東北地区

電技パーツ青森店
〒030 青森市中央1-2-15☎(0177)77-4141

電巧堂しんまちプラザ
〒030 青森市新町2-6-26☎(0177)23-2356

電技パーツ八戸店
〒031 八戸市城下4-10-3☎(0178)43-7034

電巧堂むつ
〒035 むつ市柳町1-2-14☎(0175)22-4121

電巧堂弘前代官町
〒036 弘前市代官町3-1☎(0172)34-2606

電巧堂秋田本店
〒010 秋田市中通2-4-23☎(0188)34-3151

電巧堂秋北中央
〒017 大館市御成町2-6-1☎(0186)49-7161

電巧堂山形七日町本店
990 山形市七日町2-1-6☎(0236)23-1055

㈱庄子デンキ石巻バイパス店
〒986 石巻市東中里3-2-5☎(0225)93-3211

㈱庄子デンキ山形本店
〒990 山形県山形市七日町2-7-43☎(0236)42-1222

㈱庄子デンキ寒河江店
〒991 山形県寒河江市西根字石川西255-2 ☎(02378)6-0131

㈱庄子デンキコンピュータ中央店
〒980 宮城県仙台市一番町3-6-5☎(0222)24-5591

新庄 CQ センター
〒996 山形県新庄市小田島町5-53☎(02332)3-1586

㈱庄子デンキ粉又駅前店
〒960 福島県福島市栄町7-31☎(0245)21-2011

いわきマイコンショップ
〒970 いわき市平字立町86☎(0246)23-0513

信越地区

コスモス新潟
〒950 新潟市花園1-6-30大幸ビル1F ☎(0252)41-5721

新潟紀伊國屋書店
〒950 新潟市万代町1-3-30万代シテー ☎(0252)41-5281

東京石丸電気㈱新潟店
〒950 新潟市東大通1-8-32☎(0252)43-1400

大阪屋書店
〒940 長岡市大手通り2丁目☎(0258)32-0332

ブックセンター長岡
〒940 長岡市台町1-6-11長岡ビル駅2F ☎(0258)36-1360

ブックスロクサン
〒390 松本市深志1-2-11昭和ビル☎(0263)35-5555

中込電気商会
〒400 甲府市丸の内2-4-20☎(0552)24-5431

ダイイチファミリコ
〒400 甲府市北口2丁目9-11☎(0552)51-4511

エイムシステムズ
〒400 甲府市住吉5-6-31☎(0552)32-1451

システムイン信州
〒380 長野市南石堂町1282アサヒオーディオ2F ☎(0262)27-6136

アサヒ電子部品
〒380 長野市栗田859☎(0262)26-7045

ホビーショップ丸信
〒392 諏訪市末広6-12☎(02665)2-3287

マイコンショップ諏訪
〒391 長野県茅野市塚原1-12-6☎(0266)73-2900

関東地区

たけのうち電器（システムハウスＰ＆Ｃ）
〒378 沼田市東原新町1820-7☎(0278)2-3653

民生電気㈱
〒370 高崎市問屋町2-4-5☎(0273)61-4540

㈱クリマデンキセンター
〒371 前橋市本町1-2-21☎(0272)32-0110

福岡無線
〒350 川越市連雀町3-2☎(0492)22-0362

ダイイチ上尾中央店
〒362 上尾市大字川字台つじ284-3 ☎(0847)81-7111

ダイイチキンカ堂熊谷店
〒360 埼玉県熊谷市筑波1-31☎(0485)23-8626

パソコンショップ CARC
〒360 熊谷市弥生町2-47村岡ビル1F ☎(0485)75-4432

㈱トヨムラ宇都宮店
〒321 宇都宮市宿郷町365-7☎(0286)36-5315

なみき書店
〒314-02 茨城県鹿島郡神栖町知手南部団地55 ☎(02999)6-6040

㈱川又書店
〒310 水戸市泉町2-2-31☎(0292)24-2047

㈱ MDS
〒243 厚木市中町3-4-4くまぎりビル ☎(0462)24-5725

アイテム
〒251 神奈川県藤沢市南藤沢8-1-202日の出ビル ☎(0466)27-1625

鎌倉書店
〒247 鎌倉市大船1-24-1☎(0467)46-2619

ウエムラ・オーディオ
〒250 小田原市城内2-21☎(0465)23-3591

ラオックス㈱厚木店
〒243 厚木市中町4-16-6☎(0462)22-2722

ヤマギワ横浜店
〒231 横浜市中区羽衣町2-5☎(045)261-2111

㈱トヨムラ横浜店
〒231 横浜市中区松影町1-3-7エジソンプラザ ☎(045)641-7741

㈱ダイオー
〒227 横浜市緑区あざみ野1-7-1☎(045)901-5462

中本無線
〒220-01 神奈川県津久井郡城山町川尻1007 ☎(0427)82-5774

ビブレ海老名マイコンランド
〒243 海老名市国分字関免100☎(0462)32-7777

石丸電気マイコンセンター
〒101 東京都千代田区外神田1-4-21 ☎(03)255-3111

小沼電気商会
〒101 千代田区外神田1-15-16ラジオ会館6F ☎(03)251-2311

ヤマギワ玉川店
〒158 東京都世田谷区玉川3-17-1玉川高島屋 S·C 南館5F ☎(03)709-2222 内線2506

ヤマギワテクニカ店
〒101 千代田区外神田4-3-1☎(03)253-0121

水谷電機工業㈱
〒101 千代田区外神田1-15-6☎(03)253-4341

真光無線㈱
〒101 千代田区外神田1-15-16秋葉原ラジオ会館7F ☎(03)253-5085

シスペック㈱ラジ館１号店
〒101 千代田区外神田1-15-16ラジオ会館4F ☎(03)257-6341

第一家庭電器マイコン相談室
〒101 千代田区外神田1-15-16ラジオ会館6F ☎(03)253-7948

角田無線電気パーツガーデン
〒101 千代田区外神田3-13-8 3F ☎(03)253-8121

シントク電気
〒101 千代田区外神田1-10-9☎(03)255-0271

ヒロムセンパーツセンター３号店
〒101 千代田区外神田1-10-5☎(03)255-2211

シスペック㈱ラジ館コーヨー店
〒101 千代田区外神田1-15-16ラジオ会館 ☎(03)255-6504

富士音響
〒101 千代田区外神田1-15-16ラジオ会館7F ☎(03)255-7820

亜土電子
〒101 千代田区外神田2-2-1ビルディング ADO ☎(03)255-9515

九十九電気７号店
〒101 千代田区外神田1-9-9☎(03)253-4199

㈱コム
〒101 千代田区神田佐久間町1-8-4ニュー千代田ビル ☎(03)251-8951

ヤマギワソフトショップ
〒101 東京都千代田区外神田4-2-9☎(03)253-2111

ミナミ電気㈱
〒101 千代田区外神田4-3-3☎(03)255-3730

ロケット3号店
〒101 千代田区外神田1-4-6☎(03)257-0345

ジャスコ CVA 秋葉原店
〒101 千代田区外神田4-4-2☎(03)258-3711

ロケット本店
〒101 千代田区神田佐久間1-14-1 ☎(03)257-0606

電気のナカウラ
〒101 千代田区外神田1-12-1☎(03)257-2522

ロケット６号店
〒101 千代田区外神田4-3-2☎(03)251-2051

Bit-INN TOKYO システムセンター
〒101 千代田区外神田1-15-16ラジオ会館7F ☎(03)255-4006

㈱トヨムラ TMD システムズ秋葉
〒101 千代田区外神田4-4-1北原ビル2F ☎(03)253-5754

ヤマギワ本店
〒101 千代田区外神田4-1-1☎(03)253-2111

大洋無線
〒101 千代田区外神田1-15-16ラジオ会館

サトー無線
〒101 千代田区外神田1-15-16ラジオ会館

マイクロコンピュータ SHINKO
〒101 千代田区神田佐久間町1-8-4ニュー千代田ビル 1F ☎(03)251-1523

協栄電気㈱
〒101 千代田区外神田1-15-16（ラジオ会館）

ロケット２号店
〒101 千代田区外神田1-15-9秋葉ファイブビル

ラオックス本店
〒101 千代田区外神田1-2-9☎(03)253-7111

ラオックスサウンドショップ
〒101 千代田区外神田1-15-3☎(03)253-7111

Ｊ＆Ｐ渋谷店
〒150 渋谷区道玄坂2-28-4☎(03)496-4141

㈱オムロン・マイコン・システムズ
〒104 中央区銀座1-8-21☎(03)535-3381㈹

丸善無線電機株式会社
〒110 東京都台東区上野5-8-11 ☎(03)836-4911

平安堂書店
〒124 葛飾区新小岩1-48-1☎(03)655-5988

フリータイム㈱
〒144 大田区西蒲田6-37-8(蒲田エレクトロプラザ2階)☎(03)739-2911

セキグチ・デンキ
〒210 川崎市駅前本町5-3☎(044)244-5421

コンピュータサービス新宿店
〒160 新宿区西新宿1-12-18☎(03)342-1901

YDK システムセンター
〒160 新宿区西新宿2-4-1新宿 NS ビル1F ☎(03)342-2441

ラオックス㈱新宿店
〒160 新宿区新宿3-15-16ラオックスビル4F ☎(03)354-8571

comica 西荻窪店
〒167 杉並区西荻南3-14-7☎(03)334-6311

西武百貨店マイコンフォーラム(9F)
〒171 豊島区南池袋1-28-1☎(03)981-0111

㈱ロケット西台店
〒174 板橋区蓮根3-9-12☎(03)967-7111

ラオックス㈱吉祥寺店
〒180 武蔵野市吉祥寺本町1-20-3パーキングプラザ内2F ☎(0422)21-3471

ヒマワリ電化
〒190-12 武蔵村山市大南2-47-19☎(0425)64-8165

上新電機㈱たちかわ店
〒190 立川市幸町4-39-1☎(0425)36-4141

㈱ムラウチ電気
〒192 八王子市大和田町5-1-21☎(0426)42-6211

くまざわ書店本店
〒192 八王子市旭町2-13☎(0426)25-1201

Ｊ＆Ｐ八王子そごう店
〒192 八王子市旭町1-1八王子そごう7階 ☎(0426)26-4141

東急ハンズ町田店
〒194 町田市原町田4-1-17(ダイヤルイン) ☎(0427)28-2608

久美堂
〒194 町田市原町田6-11-10☎(0427)22-2021·3445

Ｊ＆Ｐ町田店
〒194 町田市森野1-39-16☎(0427)23-1313

上新電機㈱みたか店
〒181 東京都三鷹市野崎100☎(0422)31-6251

東海地区

浜松マイコンセンター
〒430 浜松市寺島町397☎(0534)53-2762

システムイン吉野
〒426 静岡県藤枝市田沼2-12-44☎(0546)36-0630

マイコンセンターウエノ
〒420 静岡市鷹匠3丁目14-16コハラビル6F ☎(0542)47-6211

㈱すみやパソコンアイランド(沼津店)
〒410 沼津市共栄町19-5☎(0559)22-6500

㈱すみやパソコンアイランド
〒420 静岡市七間町7-3☎(0542)55-8819

カトー無線パーツ㈱電気館5F パーツセンター
〒460 名古屋市中区栄3-32-28☎(052)262-6471

フォーカス・イン
〒460 名古屋市中区大須3-14-43第２アメ横ビル2F ☎(052)261-1871

Bit-INN NAGOYA(萩原電気株式会社)
〒460 名古屋市中区大須4-11-5杏林殖産ビル2F ☎(052)263-0971

パーソナルコンピュータデルタ
〒460 名古屋市中区大須3-30-86ラジオセンターアメ横共同ビル1F ☎(052)263-1607

㈱トヨムラ名古屋店
〒460 名古屋市中区大須3-30-86ラジオセンターアメ横共同ビル2F ☎(052)263-1660

橋本合名会社
〒460 名古屋市中区錦3-2-24☎(052)971-0920

シスペック㈱名古屋１号店
〒460 名古屋市中区大須3-30-86ラジオセンターアメ横共同ビル☎(052)263-1629

㈱三洋堂書店パソコンショップシグマ
〒460 名古屋市中区大須3-30-37☎(052)251-8334

㈱栄電社テクノ
〒450 名古屋市中村区名駅4-23-11☎(052)581-1231

アダチムセン
〒500 岐阜市金町7-8☎(0582)65-3378

フューチャーイン岐阜
〒500 岐阜市金宝町2-6森麻ビル2F ☎(0582)66-5911

岐阜マイコンセンター
〒500 岐阜市鹿島町8-43錦声ビル2F ☎(0582)51-6338

小川無線商会
〒503 岐阜県大垣市宮町2-29☎(0584)78-6387

カネダ電気
〒504 各務原市蘇原三柿野2☎(0583)89-2288

理工産業㈱
〒510 四日市市九城町4-20☎(0593)51-1651

マイクロキャビン
〒510 四日市市三栄町2-13タカラビル5F ☎(0593)51-6482

ジャスコ CVA 四日市店
〒510 四日市諏訪栄町6-2ジャスコ四日市店 R-4 ☎(0593)51-1111(243)

北陸地区

インパルス
〒930 富山市五番町4-10西野ビル内 ☎(0764)91-2212

ウスキ
〒930 富山市総曲輪3丁目6-3☎(0764)31-4181

マイコン・プラザ・フジイ
〒930 富山市音羽町2丁目5-15☎(0764)91-3887

ソフトステーション
〒930 富山市旅籠町6-5☎(0764)91-5059

北陸マイクロコンピュータ販売㈱
〒920 金沢市此花町11-22中川ビル2F ☎(0762)21-3021

IO データ機器㈱
〒920 金沢市高岡町7-22☎(0762)21-4812

無線パーツ㈱富山店
〒930-11 富山市布瀬町2区759-4☎(0764)21-6822

無線パーツ㈱高岡店
〒933 高岡市永楽町2-4☎(0766)25-6822

次頁へ

COMPAC INC.

無線パーツ㈱金沢店
〒921 金沢市西泉町2丁目28☎(0762)44-3070

近畿地区

天農堂ギンザ書店
〒552 彦根市銀座町2☎(0479)24-2115
中川ムセン千里店
〒565 豊中市新千里東町1-3(千里中央センター専門店街)☎(06)832-9516
システムハウス洛北
〒606 京都市左京区白川通　花園橋バス停北 ☎(075)722-7100
㈱アドコム電子
〒617 京都府長岡京市開田2-13-13 ☎(075)939-5231
㈱オーム社書店
〒604 京都市中京区河原町4条上ル ☎(075)221-0280
高島屋京都店
〒600 京都市下京区四条河原町☎(075)221-8811
J & P 京都寺町店
〒600 京都市下京区寺町門仏光寺下恵美寿乃町5-4-9 ☎(075)341-3571
中川ムセン日本橋中店
〒556 大阪市浪速区日本橋4-10-4☎(06)643-2850
二宮無線エレランド
〒556 大阪市浪速区日本橋5-6-19☎(06)632-2038
二宮無線電機商会日本橋本店
〒556 大阪市浪速区日本橋4-11-4☎(06)643-2031
KON
〒536 大阪市城東区永田4-15-24☎(06)962-2485
上新電機日本橋1ばん館
〒556 大阪市浪速区日本橋5-1-11☎(06)644-1813
上新電機日本橋3ばん館
〒556 大阪市浪速区日本橋3-7-5☎(06)644-1713
上新電機日本橋5ばん館
〒556 大阪市浪速区日本橋4-12-4☎(06)644-1513
J & P テクノランド
〒556 大阪市浪速区日本橋5-6-7☎(06)644-1413
J & P メディアランド
〒556 大阪市浪速区日本橋4-57-1☎(06)644-1613
上新電機阪急三番街店
〒530 大阪市北区芝田1-1-3☎(06)372-6912
上新電機ながよし店
〒547 大阪市平野区長吉出戸6-14-32 ☎(06)790-8401
上新電機泉北パンジョ店
〒590-01 大阪府堺市茶山台1-3-1☎(0722)93-7001
上新電機いずみふちゅう店
〒595 大阪府泉大津市豊中92-3☎(0725)44-5577
上新電機きしわだ店
〒596 大阪府岸和田市土生町2415-3 ☎(0724)37-1021
上新電機すみのどう店
〒577 大東市赤井3-1-2☎(0720)75-1055
上新電機ねやがわ店
〒572 大阪府寝屋川市緑町4-20☎(0720)34-1166
上新電機くずは
〒573 大阪府枚方市楠葉花園町15-2☎(0720)56-7295
J & P 高槻店
〒569 大阪府高槻市高槻町11-16☎(0726)85-1212
上新電機いばらぎ店
〒567 大阪府茨木市双葉町2-18☎(0762)32-8741
上新電機たかつき店
〒569 大阪府高槻市北園町18-5☎(0726)85-1991
上新電機せっとんだ店
〒569 大阪府高槻市大畑町24-10☎(0726)93-7521
上新電機江坂店
〒564 大阪府吹田市豊津町14-9☎(06)385-5454
J & P 千里中央店
〒565 大阪府豊中市新千里東町1-3-204 ☎(06)834-4141
上新電機にしのみや店
〒662 兵庫県西宮市河原町5-11☎(0798)71-1171
J & P 姫路店
〒670 兵庫県姫路市東延末1-1住友生命姫路南ビル1F ☎(0792)22-1221
星雲社 C-SPACE 三宮店
〒650 神戸市中央区三宮町1-5-8せいでん三宮本店6F ☎(078)391-8171
星雲社 C-SPACE 姫路店
〒670 兵庫県姫路市駅前町338番地 ☎(0792)88-1717
タクト
〒611 京都府宇治市小倉町南浦30-114 ☎(0774)20-0784
上新電機奈良店
〒630 奈良市三条町478-1☎(0742)24-3831
上新電機がくえん北店
〒631 奈良市学園北1-8-10☎(0742)43-1361
上新電機がくえん南店
〒631 奈良市学園大和町2-110-3☎(0742)46-1281
上新電機西大寺店
〒630 奈良市二条町2-54-3☎(0742)34-7965
上新電機和歌山店
〒640 和歌山市中島368☎(0734)25-1414
J & P 和歌山店
〒640 和歌山市元寺町4-8-1☎(0734)28-1441
共立電子産業㈱（シリコンハウス共立）
〒566 大阪市浪速区日本橋5-7-19☎(06)644-4446
高坂書店
〒543 大阪市天王寺区下味原町1-20 ☎(06)771-8246
中川ムセン泉北店
〒590-01 堺市竹城台う-22-11☎(0722)91-3325
コンピューターシティー
〒648 和歌山県橋本市御幸辻237☎(0763)7-2507
㈱マーベルマイクロコンピュータ(コスモス明石)
〒673 明石市西明市南町1-10-13☎(078)923-5536

中国地区

IC ランド阿部商店
〒713 岡山県倉敷市玉島1367☎(08652)2-3488
ベストマイコン岡山
〒700 岡山市中山下1-10-12(ジョリービル3F) ☎(0862)23-7107
OEC 岡山
〒700 岡山市表町1-1-15☎(0862)31-7799
ダイイチ岡山店
〒700 岡山市中山下1丁目8-15☎(0862)32-6511
ダイイチ青江店
〒700 岡山市青江町525-8☎(0862)25-1911
ビブレ岡山マイコンランド
〒700 岡山市幸町1-23☎(0862)32-8888内(808～9)
ダイイチ玉野店
〒706 岡山県玉野市宇野8丁目3252-1 ☎(0863)32-3111
ダイイチ倉敷店
〒710 岡山県倉敷市笹沖字しお田1209-1 ☎(0864)22-2011
ダイイチ玉島店
〒710-02 岡山県倉敷市玉島瓜崎497-1 ☎(08652)6-7331
CQ 水島
〒712 倉敷市連島3-2-22☎(0864)48-9548
ダイイチ笠岡店
〒714 岡山県笠岡市笠岡字大磯106-13 ☎(08656)3-1201
ダイイチ津山店
〒708 岡山県津山市川崎158-4☎(08682)6-5111
ダイイチ総社店
〒719-11 岡山県総社市真壁字薬地の内33-1 ☎(08669)3-6262
ダイイチ井原店
〒715 岡山県井原市笹賀町柳坪1491-1 ☎(08666)7-2828
OEC 福山天満屋
〒720 福山市元町12-1(6F)☎(0849)27-2705
ダイイチ福山店
〒720 広島県福山市三の丸町6-8☎(0849)23-1566
ダイイチ東福山店
〒720-01 広島県福山市春日町1丁目236 ☎(0849)43-9811
マイコンプラザ ショウエイ
〒721 広島県福山市東深津町2-104-1 ☎(0849)24-7122
ダイイチ松屋
〒725 広島県竹原市竹原町中堀1381-1 ☎(08462)2-6111
ダイイチ尾道店
〒722 広島県尾道市天満町15-16☎(0848)23-2128
ダイイチ三次店
〒728 広島県三次市十日市町字野じり1080 ☎(08246)3-6121
ダイイチ備後府中店
〒729-31 広島県府中市中須サワヤ701-1 ☎(0847)51-5111
シナプス1（ワン）
〒730 広島市中区八丁堀8番12号(今元ビル3F) ☎(082)228-1230
コスモス広島(アーバン電子)
〒730 広島市中区大手町1-1-23☎(0822)46-0993
フタバ図書
〒730 広島市中区堀川町6-18☎(082)248-3888
松本無線パーツ部
〒730 広島市中区銀山町2-6☎(082)277-4422
北辰映電㈱
〒730 広島市中区上幟六番4号☎(082)228-2783
ダイイチ本店
〒730 広島市中区紙屋町2-1-18☎(082)247-5111
ダイイチ可部店
〒731-02 広島市安佐北区可部町大字中野379-1 ☎(08266)4-2345
ダイイチ古市店
〒731-01 広島市安佐南区安古町中須563 ☎(082)877-7111
OA センターヒロケン
〒733 広島市中区十日市町1-1-9☎(082)294-0707
ダイイチ西条店
〒724 東広島市西条朝日町12-31☎(0824)23-3211
ダイイチ呉店
〒737 広島県呉市本通り4-8-7☎(0823)21-4931
浜中電機
〒737-11 広島県呉市警固屋町3-2-12 ☎(0823)28-0620
ダイイチ三原店
〒732 広島県三原市城町10-13☎(08486)3-4547
ダイイチ大竹店
〒739-06 広島県大竹市油見町3-770 ☎(08275)2-5285
ダイイチ岩国店
〒740 山口県岩国市麻里布町6-6-8 ☎(0827)21-2111
ダイイチ佐藤電器
〒740 山口県岩国市麻里布町3丁目20-26 ☎(0827)22-1171
ダイイチ柳井店
〒742 山口県柳井市大字古関作字西沖割896-2 ☎(0820)22-5111
エノモト電子
〒754 山口県徳山市西辻5762☎(0834)31-1725
ダイイチ徳山店
〒745 山口県徳山市平和通り2-40☎(0834)21-1590
キーボード
〒747 山口県防府市栄町1-9-2☎(0835)38-2880
防府パソコンセンター
〒746 山口県防府市中央町4-9☎(0835)23-8117
京屋書店
〒755 山口県宇部市松島町16-25 ☎(0836)31-2323㈹
ダイイチ防府店
〒747 山口県防府市大字西佐波令字仁井令境1965-3 ☎(0835)24-5521
ダイイチ山口店
〒753 山口市葵町1丁目259☎(0839)23-3111
ダイイチマルデン店
〒682 鳥取県倉吉市昭和町492-3☎(0858)22-2141
ダイイチ米子店
〒683 鳥取県米子市角盤町3-77☎(0859)33-7211
ダイイチ松江店
〒690 島根県松江市殿町392☎(0852)23-8611
ダイイチ旭浜田店
〒697 島根県浜田市田町760-7☎(0855)23-5252
ダイイチ大田店
〒694 島根県大田市大田町大田字山崎口1259-1 ☎(0854)82-5001
ダイイチ益田店
〒698 島根県益田市乙吉町イ88-1☎(0856)23-5111

四国地区

コンピュータ・プラザ高松
〒761-01 香川県高松市屋島西町1464 ☎(0878)43-1304
IC ランド ニッショウ
〒760 香川県高松市観光通2-6-25☎(0878)34-7173
㈱オフィスリビング社
〒760 香川県高松市櫟林町1丁目16-21 ☎(0878)61-7111
山養電子販売㈱
〒770 徳島市助任橋1-22三胃水ビル2F ☎(0866)23-7183
ビコム徳島
〒770 徳島市東大工町3-24☎(0886)26-0001
メルバ高知
〒780 高知市北川添45-3☎(0888)83-1612
高知マイコンセンター
〒780 高知市南御座9-6礼場☎(0888)84-3750
ビコム高知
〒780 高知市堺町2-26☎(0888)22-8811
電子興業
〒780 高知県高知市中須賀1222番地 ☎(0888)22-0916
ビコム松山
〒790 松山市小坂3-4-5☎(0899)33-6006
ダイイチ松山店
〒790 松山市宮田町188-1☎(0899)33-2311
㈱ディジック(松山マイコンセンター)
〒790 松山市錦町2-30玉井ビル1F ☎(0899)41-6270
ダイイチ南松山
〒790 松山市朝生田市100-8☎(0899)33-3611
デジック興安
〒792 新居浜市新須賀町2-2-18☎(0897)34-8286
㈱ディジック(松山マイコンセンター)
〒790 松山市本町6丁目6-7ロータリー本町104号 ☎(0899)24-0914
STK 今治本店
〒794 今治市南大門町1-1-15☎(0898)32-5555
denKen
〒798 宇和島市鴨島町4-20☎(0895)24-5131
ダイイチ高松
〒760 高松市木太町字東浜2709-1☎(0878)32-2181

九州地区

ベストマイコン小倉
〒802 北九州市小倉北区魚町2-217 ☎(093)551-6281
デオニー小倉店
〒802 北九州市小倉北区馬借1丁目 ☎(093)551-6339
ベストマイコン黒崎
〒806 北九州市八幡西区熊手町2-3-20☎(093)621-3541
カホ無線黒崎そごうエレホビー
〒806 北九州市八幡西区黒崎1-1(そごうビル6F) ☎(093)641-7080
ベストマイコン福岡本店
〒810 福岡市中央区天神1-9-28(7F) ☎(092)781-7131
ビブレ21
〒810 福岡市中央区天神1丁目11-1 ☎(092)711-1021
カホ無線福岡本店
〒810 福岡市中央区天神2-4-27☎((092)714-5155
日米電子マイコンショップ
〒810 福岡市中央区白金1-13-10☎(092)531-4833
カホ無線
〒810 福岡市中央区天神2-4-27☎(092)712-4949
㈱マイクロリサーチ
〒812 福岡市博多区美野島3-22-40第一大谷ビル ☎(092)471-7791
カホ無線飯塚B館
〒820 飯塚市吉原町7-25☎(09482)2-1588
ベストマイコン久留米
〒830 久留米市東町字三角☎(0942)34-2944
カホ無線大牟田
〒836 大牟田市栄町2-16☎(0944)52-4367
ベストマイコン長崎新地
〒850 長崎市新地町1-1☎(0958)28-1333
松藤産業銀座通本店
〒860 熊本市下通り1-9-1☎(096)354-9111
ベストマイコン熊本銀座通り
〒860 熊本市下通り1-9-4☎(096)355-1351
松藤産業東バイパス
〒862 熊本市保田窪2-12-20☎(096)381-1133
ベストマイコン大分
〒870 大分市中央町2-3-10☎(0975)32-9396
コスモス大分(マイクロサプライ)
〒870 大分市今津留3-16-18中田ビル1F ☎(0975)52-2141
ダイイチダイワ荒田店
〒890 鹿児島市下荒田2-1-1☎(0992)53-3311
㈱エフ・アイ・シー(コスモス鹿児島)
〒890 鹿児島市鴨池2-3-13警備ビル2F ☎(0992)58-2424

沖縄地区

㈱興洋電子(システムイン沖縄)
〒900 那覇市泊1-6-4☎(0988)62-0660
沖縄電子㈱
〒901-22 沖縄市宣野湾市大山1531-1 ☎(0988)98-3546

全国各地で
売ってまーす

■販売店様各位　COMPAC取り扱い商品のお問い合わせは，直接右記の代理店にお願い致します．

——株式会社　コムパック——
〒151東京都渋谷区代々木1-37-1ぜんらくビル☎(03)375-3401㈹

COMPAC INC.

COMPAC代理店・取次店

●マイコンショップ
誠光堂書籍㈱　〒101千代田区神田神保町1-45　☎(03)292-8275㈹
㈱コーサカ　〒543大阪市天王寺区下味原12-5　☎(06)763-5801
㈱フタバ図書　〒730広島市南区金屋町7-12　☎(082)264-1121㈹
㈱ニデコ　〒101千代田区外神田1-3-7　☎(03)253-0761㈹
近畿システムサービス㈱〒542大阪市南区日本橋1-17-17住銀日本一ビル☎(06)644-6611
㈱OAアプリケーションズ　〒467名古屋市中区大須3-1-36林・太陽ビル5F　☎(052)251-4881㈹
㈱ジャパン・ソフト・サービス　〒721福山市引野町2-194 ☎(0849)41-8858
㈱イワキ　〒064札幌市中央区南6条西11-1285-1共済ハウス1F ☎(011)561-0005㈹
●書店　東販　日販　大阪屋

シャープ ポケット・コンピュータ

機械語マニュアル

B5判250頁 定価2,500円(〒300円)

対応機種

シャープポケット・コンピュータPC-1245/1250/1251/1255/1260 1261/1350/1401/1402/1440/1450/2500(S)に対応

「ポケコン・マシン語入門」，「ポケコン・マシン語ブック」に続くマシン語シリーズ第3弾．今回は対応機種をシャープPC12／14シリーズ（含むPC-1350, PC-2500）に絞り，マシン語プログラミングの仕方を徹底解説しています．

また，資料編として各機種の回路図とシステム・サブルーチンとを掲載．

内容

1．序説　2．マシン語概論　3．コンピュータの基礎知識
4．マシン語入門　5．命令語の説明　6．ポケコンのソフトウェア
7．ポケコンのハードウェア　8．マシン語によるプログラム例
9．参考

SHARP
シャープポケットコンピュータ
機械語マニュアル
PC-1245 PC-1250 PC-1251 PC-1255 PC-1260 PC-1261 PC-1350 PC-1401 PC-1402 PC-1440 PC-1450 PC-2500(S)
工学社

ソフトウェア・ライブラリ

第3集② シャープ ポケット・コンピュータPC-1460用／1450用

B5判256頁 定価1,900円(〒300円)

シャープのポケット・コンピュータPC-1460/1450で使用できるソフトウェアを多数収録．

主な収録ソフトウェア

パーソナル，ホビー用

暗算練習機，万年カレンダー．球体図形を描く．年賀状の作成．バイオリズムの計算．暑中見舞い．カセット・インデックス．ほか

ビジネス用

電子メモ．確率計算．多重折れ線グラフ．積み重ねプログラム．3次元推移グラフ．多重円グラフ．ＡＢＣ分析．年別／月別達成率比較棒グラフ．販売管理とレーダー・チャート．ほか

エンジニアリング用

重力式擁壁の安定計算．平衡3相回路の電流・電力計算．歯車の歯圧計算．二項定理．放射トラバース逆計算．フル精度階乗計算．クロソイド曲線．ほか

ゲーム

FIRE FOX．パックリ・マン．直感ゲーム．スーパーポーカー．神経衰弱．オイチョカブ．モグラタタキ・パート2．炎のハードル．ほか

SHARP
POCKET COMPUTER
PC-1460
PC-1450
ソフトウェア・ライブラリ
工学社

ポケコン・マシン語ブック

B5判350頁 定価2,500円(〒300円)

本書は，I/O別冊『ポケコン・マシン語入門』の続編です．シャープのポケコンPC14シリーズのシステム内部解説やアセンブラ，逆アセンブラ，コンパイラ，モニタなどのシステム・プログラムを掲載．また注目の通信関連のハードウェア実験・製作記事も取りあげています．

おもな内容

アセンブラ/逆アセンブラ/ポケコンパイラ/BASICコンパイラ/FM音源/カードの製作/PC-1450内部解析/ヘリパイロット/ポケコン・プラネタリウム/数値計算言語POKEN/マシン語コンパイラ/ミニ・オルガン/ポケコン・タンクの製作etc.

ポケコン・マシン語入門

B5判192頁 定価1,900円(〒300円)

シャープのポケット・コンピュータをマシン語レベルで操作するために必要な情報を満載した，マシン語入門書．

対応機種

PC 1245 1250/1251/1255/1260/1261/1401/1500/1501

おもな内容

☆マシン語の基礎☆PC12シリーズ・マシン語インストラクションセット☆PC-1401内部解析☆PC12/15シリーズ内部ROM 解析☆モニタ☆マシン語ゲーム など．

工学社

工学社ポケコン・シリーズ

ソフトウェア・ライブラリ・シリーズ〈全10巻〉

B5判各定価2,500円(〒300)

1 PC-1211/1210用
●ゲーム：スペースシャトル，ボクシング，DEEP SCAN，撃墜ゲーム，ゴルフゲーム，
●ビジネス：建築計算用，土木計算用，電気計算用，化学計算用，医療事務用，品質管理用，経営管理用，在庫計算用，経理用，他

2 PC-1500用　第1集
●ゲーム：パクパク・マン，アップセット，戦車ゲーム　ポーカーPART 2，神経衰弱，
●ビジネス：技術計算用，建築計算用，土木計算用，測量計算用，データ分析用，栄養士用，書類整理用，顧客管理用，経理用、他

3 PC-1500用　第2集
●ゲーム：日本海海戦，麻雀ゲーム，ベースボール，五目並べ，金庫破り，爆弾ゲーム，
●ビジネス：統計分析用，電気計測用，受注管理用，営業マン用，データ分析用，品質管理用，個人管理用，経理用，他

4 PC-1251/1250用　第1集
●ゲーム：マット・マックス，いじわる迷路，野球ゲーム，ストレンジ・クライマー，
●ビジネス：機械計算用，測量計算用，電気計算用，建築計算用，生産管理用，品質管理用，データ管理，教員用，投資家用，他

5 PC-1251/1250用　第2集
●ゲーム：平城京エイリアン，カンニングゲーム，重役ゲーム，敵の侵入を阻止せよ．
●ビジネス：建築計算用，土木計測用，化学計算用，電気計算用，在庫管理用，データ管理用，栄養士用，経理用，料金計算用，他

6 PC-1500用　第3集
●ゲーム：ポケット・バックギャモン，地電源突破，軍事将棋，Meteo，ファイアマン
●ビジネス：販売管理用，生産管理用，市場調査用，G・デザイナ用，不動産業用，林業関係者用，印刷営業用，機械技術者用，他

7 PC-1501用
●ゲーム：アクロス・ゲーム，フライト・シミュレーション DC-8LANDING．
●ビジネス：工学計算用，電気計測用，土木計算用，経営管理用，ローン計算用，印刷営業用，体積計算用，教員用，経理用，他

8 PC-1501/1500用
●ゲーム：2次元パズル，ヒンゴ・ゲーム，宇宙戦艦ムサシ，ゴルフ・ゲーム PART 4 etc
●ビジネス：所得税還付請求（58年度版），統計グラフ，テレフォン・ノート，剛比算定，土積計算，スピーカーの指向性，回帰分析縦横無尽 etc

9 PC-1261/1260 PC-1245/1251 PC-1255/1401用
●ゲーム：フライト・シミュレーションII，BLACK JACK，サブマリン・コンバット etc.
●ビジネス：見積計算，国民年金計算，貸借対照表，販売分析，住宅ローン，在庫管理，宝くじの自動照合，保険料計算，経営シミュレーション etc.

10 PC-1350用
●ゲーム：ウルトラ・オリンピック，神経衰弱，スロットマシン，オスロ PART 2 etc.
●ビジネス：利回り計算（定期預金），クレジット計算，統計グラフ，給与計算，見積計算，金銭出納帳，株式売買シミュレーションetc

ソフトウェア・ライブラリ第2集〈全5巻〉

B5判各定価2,500円(〒300)

1 PC-2500/1350用
おもな内容
●経営自己診断●貸借対照表●販売予測●給与計算●金種計算●減価償却●P-Pn X-R管理図●工程・人工管理表（ガントチャート）●多重回帰●電話番号帳●マージャンゲームetc.

2 PC-1501/1500用
おもな内容
●住所録●販売の予測●気候図の作成●惑星の位置計算●カレンダー●カセット・インデックス●GLOVE（地球）●家計簿●タイム・トライアル●スーパーGOLF●すろっとマシンetc

3 PC-1246/1251/1261用
おもな内容
●スロットマシン●入り口は何処だ！●ローン返済計画●得意先別売値表示●パターンエディタ●統計処理●カセットテープの時間計算●コンピュータトラベルガイド●万能カレンダーetc.

4 PC-1431/1402/1261/1401用
おもな内容
●10匹版モグラタタキ●ザ・タイピスト●誤差計算●コンプレッサの設計●交点座標計算●文献検索●電話帳●高次方程式の解法●人工衛星の計算●温度換算●歴史暗記事典etc.

5 PC-1450/1350用
おもな内容
●クロソイド曲線●気体の状態方程式●電話帳通信システム●修正移動平均●素因数分解●標準体重●バイオリズム●100m競走●STAR WARS GAME●数合せ●競馬ゲームⅢetc.

●ポータブルコンピュータPC-5000 TOOLPLAN™活用集 1，2

B5判各定価2,900円(〒300)

ビジネス用簡易ソフトTOOLPLANを，すぐに仕事に活用するための事例を満載．

★新シリーズ・最新刊発売中

ソフトウェア・ライブラリ第3集

B5判各定価1,900円(〒300)

1 PC-1247/1261/1246用
おもな内容
バクダン処理ゲーム，ダービーチャンス，出張旅費計算（公務員用），株式チャート，電話番号，シェイプアップ大作戦，etc

2 PC-1460/1450用
おもな内容
放送衛星（BS 2）の方位角，クロソイド曲線，暑中見舞い，ABC分析，ガント・チャート，多重折れ線グラフ，FIRE FOX，直感ゲーム，etc.

BASICソフトウェア集〈全4巻〉

B5判各定価1,900円(〒300)

1 PC-1245　**2** PC-1245/1251　**3** PC-1401　**4** PC-1245/1255/1251/1401

PC-5000ビジネスソフト〔汎用サブルーチン集〕

B5判288頁定価2,500円(〒300)

PC-5000をビジネスに使いこなす分野のサブルーチンを集大成，それぞれにサンプル・プログラムが併載されています．

■おもな内容
金種計算，配分計算，縦横計算，逆日数計算，行列式，固有値，連立方程式，円グラフ，多重帯グラフ，棒グラフ，秒の時分秒変換，万年カレンダー，バイオリズムetc.

PC-1401入門から応用まで

A5判258頁定価1,600円(〒250)

ポケコンと関数電卓の機能を持つPC-1401の入門から応用までを解説．

●おもな内容
プログラム入門，サブルーチン入門，関数電卓入門，数値計算入門，テクニックあれこれetc.

PC-5000ポータブルコンピュータ入門

池田純一著　A5判176頁定価2,000円(〒250)

16ビット・ポータブルコンピュータPC-5000の全貌を凝縮．日本語ワープロ機能，表計算簡易ソフト「ツールプラン」も解説しています．

SHARP7色カラードットプリンタ CE-140P活用術

B5判136頁　定価1,500円(〒250)

対応機種 PC-1350/1450

おもな内容 CE-140Pとは，CE-140Pの制御，プログラムの基本・作成・応用 etc.

SHARP4色カラープロッタプリンタ CE-515P大活用

デジタル情報研究会・編著A5判176頁定価1,900円(〒250)

適応機種
PC-1350/2500/1500/1501, PC-5000, MZ-1500/3500/5500/6500, PC-6001/6601/8001/8801/9801, FM-NEW7/77, KING KONG・CF-2000等

おもな内容 ■CE-515Pとは■各コンピュータとの接続方法■グラフの作成■CE-515P応用例 etc.

PA-500 DBポケコンのすべて

A5判144頁 定価1,500円(〒250)

シャープのDB（データベース）ポケコンPA-500の6大機能（電話帳・住所録・予定表・メモ帳・電卓・ポケコン）とその使い方，応用例などを詳細に解説しています．

シャープポケット・コンピュータ 機械語マニュアル

B5判250頁　定価2,500円(〒300)　5月下旬発売！

対応機種
PC-1245/1250/1251/1255/1260/1261/1350/1401/1402/1440/1450/2500(S)

おもな内容
マシン語概論/コンピュータの基礎知識/マシン語入門/ポケコンのソフトウェア・ハードウェア/マシン語によるプログラム例．etc.

工学社

単行本

エスピオナージ
シリコン・バレーで起きた6つの産業スパイ事件を，アメリカ側の立場から描いたノンフィクション．
ジョン.D.ハラムカ著　山本 真 訳　A5判248頁
定価1,600円(〒250)

インフォマニア
実際にアメリカのパソコン通信のすべてを経験した女性の告白に基づいて書かれた小説．
E.フェラリーニ著　竹本 隆 訳　A5判336頁
定価1,800円(〒300)

ダイヤモンド投資教本
ダイヤモンドを投資対象としてとらえダイヤモンドの選択，購入，保管の方法などを中心に書いたダイヤ投資実践の手引き書．
N.Stein著　祇園浩孝 訳　菊判144頁　定価1,900円(〒250)

フォン・ノイマンとウィーナー
現在のコンピュータ社会の生みの親ともいえる2人の科学者の生涯と，研究活動を伝記風にまとめたもの．
S.J.Heims著　高井信勝監訳　A5判490頁　定価2,900円(〒300)

工学選書シリーズ

情報ネットワーク技術
本書は情報技術の2大要素である「コンピュータ技術」と「通信技術」の基礎概念をまとめ，各分野との技術的かかわりを述べています．
伊藤益敏・広田 修共著　A5判240頁　定価2,000円(〒250)

68000マシン語プログラミング
本書は68000の特徴を把握できるよう，プログラミングの基礎と命令セットを詳細に解説しています．
村山仁郎著　B5判272頁　定価2,000円(〒250)

C言語と周辺制御
基本的なCのプログラミング方法とそのC言語による周辺機器の制御方法，回路の作り方などを解説しています．
新津 靖・池上皓三著　A5判248頁　定価2,000円(〒250)

I/O BOOKS

UCSD PASCAL演習〔改訂版〕
多くのマイコンにインプットされ，いまや標準的PASCALとなったUCSD PASCALの開発者Bowlesの名著．
ケネス.L.ボウルズ著　近日発売

Ada, C, Pascal
Ada, C, Pascal, 以上3つのプログラミング言語を比較・評価した論文を15編掲載しています．
アラン・フォイヤー/ナレイン・ゲハーニ編　宇井隆訳
A5判　336頁　定価3,000円(〒300)

CAP-X入門〔61年度版〕
わずか12の命令を覚えるだけでアセンブラが理解できる．アセンブラ入門者向け，過去7年の問題と解説付．
赤松 徹著　A5判428頁　定価2,500円(〒300)

第2種情報処理技術者試験問題徹底解説〔61年度版〕
第2種情報処理技術者試験を徹底解説，受験者のテキストとして格好の書．過去12年の問題と解説付．
赤松 徹著　A5判612頁　定価2,500円(〒300)

UNIXハンドブック
米国で著名なコンサルタント，ジーン・イェーツ女史のイェーツ・ベンチャーがまとめたUNIX関連の情報集．
イェーツ・ベンチャーズ編著　A5判320頁
定価2,500円(〒300)

Cプログラマーズ・ハンドブック
C言語に関する重要情報をすべて網羅した，卓上リファレンス・マニュアルの決定版！
トム・ホーガン著　宇井康隆訳　B5判272頁 定価1,900円(〒250)

ビジネス・エリートのためのパソコン通信入門
電話網とパソコンを結び付けたパソコン・データ通信．情報戦争を生き抜くエリート・ビジネスマン必読の1冊．
那須正夫著　A5判232頁　定価1,900円(〒250)

7色カラードット・プリンタCE-140P活用術
シャープのポータブル・コンピュータPC-1350/1450対応のプリンタCE-140Pの機能と使い方を詳細に解説．
B5判136頁　定価1,500円(〒250)

BASICによる数学ライブラリ
BASICによる方程式，関数の解法，基本的な作図プログラムを収録．マイコンを数学に利用する方には必携．
野呂 賢著　B5判176頁　定価2,500円(〒250)

速習CAP-X
CAP-Xの各命令を段階的に確実につかめるように，基本，応用，実践問題の形で記述．"CAP-X入門"と併せて利用．
赤松 徹著　A5判192頁　定価1,600円(〒250)

パソコンでVHDを楽しむ本
本書は，VHDビデオディスクの原理から，パソコンでVHDを楽しむためのノウハウを満載しています．
日本ビクター 平田運美著 B5判216頁 定価2,500円(〒250)

日本語dBASE II 入門
パソコン用データベース・ソフトの中でも80%以上のシェアを誇る人気ソフト「dBASE II」の日本語版最新バージョンを解説．
羽田雅子著　A5判216頁　定価1,900円(〒250)

コンカレントCP/M入門
マルチユーザー，マルチタスク用に改良したCP/Mを詳細に説明した日本で初めての解説書です．
斎藤憲彦著　A5判248頁　定価1,900円(〒250)

PA-500 DBポケコンのすべて
シャープのDB(データベース)ポケコンPA-500の6大機能とその使い方，応用例などを詳細に解説しています．
A5判144頁　定価1,500円(〒250)

Small-Cハンドブック
CP/M上で動くSmall-C（C言語のサブセット）の言語とコンパイラについての解説書です．
J.E.ヘンドリックス著　小野芳彦監訳　A5判272頁
定価1,900円(〒250)

パソコン通信の本
パソコン・データ通信のノウハウを集結．カプラとケーブルがあれば全国どこへでもつながります．
横田秀次郎著　A5判200頁　定価1,900円(〒250)

PC-1500ポケコン大研究
ポケコンPC-1500シリーズのすべてがこの1冊にまとまっています．BASICからマシン語までプログラム制作のノウハウを全公開．
I/O編集部編著　A5判496頁　定価1,900円(〒300)

dBASEII入門
パソコン用データベース「dBASEII」を初心者からベテランまで活用できるように，実例とその解説を収録．
森祐一監修 羽田雅子著 A5判216頁 定価1,900円(〒250)

PASCAL入門〔改訂版〕
プログラミング言語PASCALを例題・練習問題・問題の3段階の形式で解説，実践的な内容になっています．
I.R.ウィルソン/A.M.アディマン共著　飯島純一訳
A5判208頁　定価1,900円(〒250)

カラープロッタプリンタCE-515P大活用
各社・各機種に対応できるシャープ4色カラープロッタプリンタCE-515Pの使い方を，詳細に説明しています．
デジタル情報研究会編著 A5判176頁　定価1,900円(〒250)

基礎からのC言語入門
いま最も注目されているC言語について基礎から応用までをわかりやすく解説．全体が例題形式で構成されています．
竹田 仰・大和正信著　A5判336頁　定価2,500円(〒250)

ポケコン通信ガイド・ブック
シャープのポケコンPC-1350/2500(S)用シリアルI/Fユニット "レベル・コンバータCE-130T" によるポケコン通信をマスターするための本です．
I/O編集部編　B5判216頁　定価1,900円(〒300)

MZ-5500/6500テクニカル・マニュアル
マルチウインドウなどの高機能を盛り込んだこのシリーズの持つ高い機能をさらに幅広く活用するための書．
B5判304頁　定価3,000円(〒300)

Z80マシン語入門
本書はマシン語の打ち込み方からアセンブル，動かし方まで完全にサポート，マシン語プログラム作りはこの1冊でOKです．
武蔵野マイコン・クラブ+I/O　Engine Room著
A5判320頁　定価1,900円(〒250)

OS-9入門
CPU6809専用のオペレーティング・システムOS-9を徹底的にわかりやすく解説．
那須正夫著　A5判224頁　定価1,900円(〒250)

WordStar入門
ワードスターは代表的な英文ワープロのアプリケーション・ソフトとして広く世界で使われています．本書はワープロの手引き書として，わかりやすく解説します．
アーサー・ネイマン著　A5判240頁　定価2,000円(〒250)

データはこう読め！～簡単にわかる多変量解析～
パソコンを利用した多変量解析の手法を，具体例をあげながら解説．PC88シリーズ，PC98シリーズ，QC-10，HC-20に対応．
アイ・ビ・シ編著　A5判160頁　定価1,600円(〒250)

BASIC入門～ドラゴンと学ぶプログラミング～
イラストを豊富に使いBASICを基礎の基礎からわかりやすく，面白く解説．子供から大人まで楽しく学べます．
ロドニー・ザックス著　B5判200頁　定価1,600円(〒250)

6809マシン語入門
2進数，16進数の基礎から始まり6809CPUの仕組を解説しているほか，実戦的プログラミング・テクニックを説明．6809ファン待望のマシン語入門書です．
R.ザックス/W.レイピアック共著　A5判396頁
定価2,500円(〒300)

VisiCalc入門
圧倒的普及率を誇る作表型の簡易言語VisiCalc（ビジカルク）．パソコンを初めて使う人でも使いこなせるよう書かれたVisiCalc入門書の決定版です．
ダグラス・ハーガート著　A5判224頁　定価2,000円(〒250)

FORTH入門
実用高級言語"FORTH"の基礎から応用までを，適例を掲げながらわかりやすく解説しています．
レオ・ブロディー著　A5判440頁　定価2,500円(〒300)

PC-5000ポータブル・コンピュータ入門
16ビット・ポータブル・コンピュータPC-5000の全貌を凝縮，表計算簡易ソフトTOOLPLANをわかりやすく解説．
池田純一著　A5判176頁　定価2,000円(〒250)

TOOLPLAN™ 活用集1, 2
PC-5000用 日本語対応 表計算簡易ソフトTOOLPLAN™，その使い方から実用例までを満載．
B5判　各定価2,900円(〒300)

PC-1401入門から応用まで
ポケコンとして，関数電卓として，1台で2役の機能を持つPC-1401の入門から応用までを徹底解説．
A5判256頁　定価1,600円(〒250)

ポータブルコンピュータ ビジネスソフト【PC-5000汎用サブルーチン集】
16ビット・ポータブルコンピュータPC-5000の多方面に利用できるサブルーチンをこの1冊に収録．
B5判288頁　定価2,500円(〒300)

リレーショナル・データベースの使い方
本書はCP/Mマシンで使えるリレーショナル・データベースGBSを例に挙げ，概念や使い方を具体的に解説します．
B5判　定価1,500円(〒250)

UNIX入門
ミニコンの標準的なOSとして知られるUNIXの入門書．豊富な実行例と実践的な内容で好評を得ている．
R.トーマス/J.イェーツ共著　A5判520頁　定価2,900円(〒300)

プログラム電卓による土木設計
土木（基礎）の設計に手軽なプログラム電卓（FX-602P）をフルに使うための書．
佐々木昌訓著　B5判240頁　定価2,800円(〒300)

BASICサブルーチン・ハンドブック
サブルーチン化すればビギナーでも楽にプログラミング．役立つサブルーチン実例を満載．
K.トラクトン著　A5判160頁　定価1,500円(〒250)

シャープ ポケット・コンピュータ機械語マニュアル
本書はシャープのポケコンのほとんどの機種を対象にした，ポケコン・マシン語入門者のための入門書．
B5判250頁　定価2,500円(〒300)　近日発売

ソフトウェア・ライブラリ第3集2
シャープのポケコンPC-1460のプログラムを約50本掲載しています．数値計算，電子メモ，バイオリズムなど．
B5判256頁　定価1,900円(〒300)

ソフトウェア・ライブラリ第3集1
シリーズ第3弾のNo.1は，シャープのポケコンPC-1247/1261/1246用プログラムを全82本掲載しています．
B5判288頁　定価1,900円(〒300)

ソフトウェア・ライブラリ《第2集全5巻》
好評のソフトウェア・ライブラリシリーズの第2集。各号すぐに役立つ実践プログラムが満載されています。
B5判　各定価2,500円(〒300)

ソフトウェア・ライブラリ《第1集全10巻》
ポケット・コンピュータをビジネスに、ゲームに、パーソナル・ユースに使いこなすために欠かせない本。
B5判　各定価2,500円(〒300)

BASICソフトウェア集《全4巻》
「ポケット・コンピュータ友の会」会員のアイデアあふれるポケコン用プログラムを多数収録。
B5判　各定価1,900円(〒300)

HC-20科学技術プログラム集❶,❷
ハンドヘルド・コンピュータHC-20を実務・教育・学習などに利用するためのプログラム集です。
アイ・ビ・シ編　B5判各定価2,500円(〒300)

活用研究シリーズ

PC-9801活用研究
人気の98シリーズの優れたゲーム・ビジネス・アプリケーションのソフトを多数掲載。Vシリーズにも対応しています。
B5判336頁　定価2,500円(〒300)

S1活用研究
ミニコン並みのメモリ空間を持つ日立の「MB-S1」を、ソフト・ハードの両面から徹底的に解説しています。
B5判288頁　定価2,500円(〒300)

MZ-1500活用研究
ハードを詳細に解説しているほか、全回路図、通信プログラム、ゲーム・プログラムを掲載。
B5判314頁　定価2,500円(〒300)

FM-7/11活用研究 第2集
FM-7/NEW7/77を使う方は、実力のある人が多いのでその要望に応えるべく本誌を構成、内容も多岐に渡る。
B5判320頁　定価2,500円(〒300)

PC-8801/mkII活用研究
ディスクの応用方法からRS-232C通信の方法、そしてゲーム、PC-8801mk IIの全回路図までを網羅。
B5判336頁　定価2,500円(〒300)

パソコン・グラフィックス活用研究
XYプロッタ、プロッタ・プリンタにCRT上で作った画像やデータをもとにして出力etc。この1冊でグラフィックスの基礎知識が修得できます。
B5判192頁　定価2,500円(〒300)

FM-7/11活用研究
FM-7/11版Kコンパイラ、FM-7用OS、tortoise、Prolog/F Ver. 2から、FM-11全回路図、ハード仕様など盛りだくさんの内容。ユーザー必携の1冊。
B5判336頁　定価2,500円(〒300)

FM-7/8活用研究
FM-7の全回路図、BIOSソース・リストの公開をはじめ貴重な資料やプログラムを満載。ユーザー待望の1冊。
B5判328頁　定価2,500円(〒300)

PC活用研究(8001/8001mkII/8801)
PC80/mk II/88のシステム、アプリケーションからハードまで幅広い貴重な資料を収録。PCファン座右の書。
B5判320頁　定価2,500円(〒300)

FM-8活用研究
内部解析やリアルタイム処理への応用。FM-8の探究を目指すファンのための手引書。
B5判354頁　定価2,500円(〒300)

PC-8001活用研究
パソコン時代の幕明けを飾ったPC-8001。そのソフト開発に必要な情報を満載。
B5判344頁　定価2,500円(〒300)

ベーシックマスター活用研究
ベーシックマスターL3/Jr.のすべてを公開。プログラム・コンテスト入選作も同時掲載。
B5判332頁　定価2,500円(〒300)

MZ-80B活用研究
MZ-80Bのハイ・パフォーマンスと柔軟性を活かしたコンパイラ、ビジネス・プログラムなど多数収録。
B5判320頁　定価2,500円(〒300)

MZ-80活用研究
"クリーン・コンピュータ"MZ-80。その特性"クリーン"を活かしたアイデアが集結。
B5判344頁　定価1,900円(〒300)

I/O別冊

ポケコン・マシン語ブック
シャープのポケコンPCシリーズの内部解析、アセンブラ、逆アセンブラ、コンパイラ、モニタなどを掲載。
B5判350頁　定価2,500円(〒300)

CP/Mシステムの作り方
いまあるパソコンでCP/Mを動かすには？またコンパイラを作るには？という方のための最高のテキスト。
B5判224頁　定価2,500円(〒300)

C-MOS ICの使い方
C-MOS ICの入門書だが、デジタルの概念、MOS FETの動作原理などの基礎的なものも解説。デジタルIC、応用システムを学ぼう、設計しようという方に格好の書です。
穴倉博久著　B5判240頁　定価1,900円(〒300)

ポケコン・マシン語入門
マシン語の初歩から解説。シャープのポケコンPC12シリーズ、PC15シリーズをマシン語レベルで操作するのに必要な情報を満載。ポケコン・ユーザーの必携の書です。
B5判192頁　定価1,900円(〒300)

PROGRAM CONTEST作品集❶
第1回「I/Oプログラム・コンテスト」参加作品の中から、特に優秀なものばかりを集めた作品集です。ソース・リストも公開。
B5判296頁　定価2,500円(〒300)

WICS・BASEプログラム集
整数型インタープリタ、コンパイラを備えた言語WICS。アセンブラBASE、そのソース・リストを全公開。リアル・タイム高速ゲームも併載。MZユーザー待望の1冊。
B5判336頁　定価2,500円(〒300)

PC-2001プログラム・ライブラリ
ハンドヘルド・コンピュータPC-2001。ビジネスからホビーまで多目的に活用できる本です。カセットと併せてご利用ください。
B5判196頁　定価1,900円(〒250)

グラフィック・プリンタの使い方
プリンタをリスト・アウトのためだけに使っていた…そんな方にぜひお薦めの1冊。ためになること請け合い。
B5判212頁　定価1,900円(〒300)

プログラム電卓ゲーム❸
ポケコン傑作ゲーム集の第3弾！厳選されたプログラムをお届けします。
A5判　定価1,500円(〒250)

プログラム電卓ゲーム❶,❷
この本でポケット・コンピュータがゲーム・マシンに変身(!?)。アイデア溢れるプログラム・ゲーム集。
A5判　各定価1,200円(〒250)

APPLE and PET❶
アップル/ペットのユーザーと6502ファンのためのガイドブック。
B5判288頁　各定価2,500円(〒300)

徹底研究シリーズ

パソコン計測・制御の実験と製作
パソコンを使った外部制御・自動制御のソフト・ハードがこの1冊でマスター。話題のマイクロマウスなどの実験・製作の実例を詳解。
B5判244頁　定価1,900円(〒300)

マイコン・ゲームの本❶,❷,❸,❹,❺
面白マイコン・ゲームがギュウギュウ詰め、ゲーム好きの君なら、この本を持ってなきゃマニアじゃない(!?)
B5判　各定価1,900円(〒300)

マイコン・ゲーム徹底研究❷
SLOTゲーム、野球ゲームなど60編以上収録、あなたをマイコン・ゲームのエキスパートにするプログラム集。
B5判280頁　定価1,900円(〒300)

マシン語徹底研究
"マシン語"はどうもわからない、という人のための入門書。Z80、8080、6800、6502を解説。
B5判310頁　定価1,900円(〒300)

マイコン・ソフト徹底研究
アセンブラ入門からDOSの作り方までソフトに強くなりたい人には必読の1冊。
B5判304頁　定価1,900円(〒300)

BASICゲーム徹底研究
Tiny BASICやレベル1 BASICのプログラミングの基礎から応用まで、徹底的に解説しました。
B5判264頁　定価1,900円(〒300)

マイコン徹底研究
M6800をハードからソフトまで初心者にもわかるようにていねいに解説。マイコンの入門書として大好評！

ペーパーウェア・シリーズ

ペーパーウェアPC-9801〔2〕8086マシン語入門
マシン語入門からハイ・テクニックを駆使した使いこなしまで、あらゆるレベルの要求に応えることのできる、98ユーザー必携の書。
B5判288頁　定価1,900円(〒300)

ペーパーウェアPASOPIA〔1〕,〔2〕
第1回、第2回の「PASOPIAプログラム・コンテスト」の入賞・優秀作品をそれぞれ掲載。
B5判　各定価1,600円(〒250)

ペーパーウェア ベーシックマスター〔1〕
'83年度「ベーシックマスタープログラム・コンテスト」の入選作品を一挙掲載。L3, L3MARK5, Jr.ユーザーには必読の珠玉のプログラム集。
B5判148頁　定価1,600円(〒250)

ペーパーウェアPC-6001〔1〕
"BASICコンパイラプログラム・コンテスト"入選作を一堂に集めたエキサイティング・ゲーム特集号。ソース・リストも全公開。
B5判148頁　定価1,300円(〒250)

ペーパーウェアPC-9801〔1〕
PC-9801の特徴を活かした日本語データ・ベース、在庫管理、全種計算、給与システムなどオール・ビジネス・プログラム集。PC-8801との共用プログラムも併載。
B5判140頁　定価1,300円(〒250)

ペーパーウェアFP-1100〔1〕
3Dゴルフ・シミュレーション、ザ・麻雀など面白ゲームの他、エディタ・アセンブラ、内部ルーチンの解析記事、全回路図集などを掲載。
B5判140頁　定価1,300円(〒250)

CPUシリーズ

CPU❶,❷,❸,❹,❺
まったくの入門者にもBASICをわかりやすく解説。FMユーザー以外のビギナーにも必読のシリーズ。OSの話、人工知能の話、ゲーム・プログラムなども入っている。
B5判　各定価650円(〒250)

Superシリーズ

MZ-2500テクニカル・マニュアル
SuperシリーズNo.1。MZ-2500の内部ルーチンの使い方から、ハードウェアまでを解説しています。
B5判160頁　定価2,500円(〒300)

たのしいパソコン通信
SuperシリーズNo.2。MZ-2500を使ってパソコン通信をするための全ノウハウを掲載しています。
竹内知子著　那須正夫監修　B5判176頁　定価1,900円(〒250)

※小社出版物を通信販売でお求めのお客様は、送料を含めて現金書留で"工学社営業部"へお送りください。また、商品に品切れの場合がありますので、あらかじめお問い合わせください。

たしかな技術で世界をむすぶ
NEC

コンピュータ アンド コミュニケーション

この薔薇を
イメージスキャナすると、
すぐこうなる。
これを"コピー感覚"と申します。

デザイン&デスクワークがより多彩に。
お求めやすい価格で新登場。

- さまざまな画像データに対応
  絵画・写真・図形などA4判サイズまで2階調読取りが可能。
- イメージデータを即座に入力
  誰にでも簡単に入力できる、時間とらずの"コピー感覚"入力。
- パソコンへの接続もいたって簡単
  イメージデータのとりこみ、編集、図形保存等、パソコン活用が一層充実。
- 便利なメール機能を装備
  PC-IN502同士で電話回線を利用すれば、簡易FAXが可能に。
- プリンタとダイレクトに接続
  複写機のようにプリンタ(PCシリーズ用)に直接プリントアウト。

※対応プリンタ:PC-PR104、PR405、8821、8822、PR201、PR202

NEC
パーソナルコンピュータ
パーソナル イメージスキャナ PC-IN502
標準価格――99,800円
- 本製品はパソコンにモノクロ画像で入力します。
- 中間調表現はできません。

日本電気グループ　NECパソコンインフォメーションセンター
東京　☎03(452)8000　大阪　☎06(211)9800
※電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。

Pio 昭和61年8月号
第3巻第8号 通巻29号 昭和61年8月1日発行(毎月1回1日発行)昭和61年5月20日国鉄首都附録材質承認第八二一号
昭和61年2月12日国鉄首都特別扱承認雑誌第八七九六号 昭和59年7月3日第三種郵便物認可
定価 四八〇円
雑誌17673-8

PiO

1986

8

特集
戦闘コンピュータCRUXを破壊せよ!

特製Tシャツプレゼント

工学社